



REGRAS DO JOGO
e
REGULAMENTO TÉCNICO

WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION



WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION

REGRAS DO JOGO E REGULAMENTO TÉCNICO - SUMÁRIO / ÍNDICE

CAPÍTULO I - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS - DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO		
Artigo 1	O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS	Página 2
Artigo 2	TEMPO NORMAL DO JOGO	Página 2
Artigo 3	DESEMPATE DO JOGO E DESEMPATE PREVENTIVO - PROCEDIMENTOS	Página 3
Artigo 4	SISTEMA DE PONTOS - CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE	Página 6
Artigo 5	FALTA DE COMPARÊNCIA OU ABANDONO DO JOGO	Página 7
Artigo 6	ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES EM CADA JOGO	Página 7
CAPÍTULO II - CATEGORIAS DOS JOGADORES - EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS		
Artigo 7	CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E GRUPO DE IDADE	Página 9
Artigo 8	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS	Página 10
Artigo 9	BANCO PARA JOGADORES SUPLENTE E OUTROS REPRESENTANTES	Página 12
CAPÍTULO III - EQUIPA DE ARBITRAGEM E CONTROLE DOS JOGOS - MESA OFICIAL DO JOGO		
Artigo 10	EQUIPA DE ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DOS JOGOS	Página 13
Artigo 11	FALTA OU SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS - PROCEDIMENTOS	Página 17
Artigo 12	AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS - FUNÇÕES DOS DELEGADOS TÉCNICOS	Página 18
Artigo 13	EQUIPAMENTOS ELECTRÓNICOS AUXILIARES PARA CONTROLE DO JOGO	Página 19
Artigo 14	MESA OFICIAL DO JOGO - COMPOSIÇÃO	Página 20
CAPÍTULO IV - ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E ANTI-JOGO - DESCONTOS DE TEMPO		
Artigo 15	ZONAS DE JOGO - DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO E DE ANTI-JOGO	Página 22
Artigo 16	DESCONTOS DE TEMPO ("TIME-OUT")	Página 24
CAPÍTULO V - AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS		
Artigo 17	SANÇÃO DISCIPLINAR DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS	Página 25
Artigo 18	SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - "JOGAR EM INFERIORIDADE"	Página 27
CAPÍTULO VI - SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO		
Artigo 19	INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO - GOLPE DE SAÍDA	Página 29
Artigo 20	ENTRADAS E SAÍDAS DA PISTA - SUBSTITUIÇÕES DE JOGADORES	Página 29
Artigo 21	AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO	Página 32
Artigo 22	JOGANDO A BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS	Página 33
Artigo 23	OBTENÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO	Página 35
Artigo 24	BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO	Página 36
Artigo 25	OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO	Página 37
CAPÍTULO VII - FALTAS E SUA PENALIZAÇÃO - LEI DA VANTAGEM		
Artigo 26	TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES - LEI DA VANTAGEM	Página 39
Artigo 27	PUNIÇÃO DAS FALTAS - NORMAS GERAIS	Página 41
Artigo 28	FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA	Página 44
Artigo 29	FALTAS TÉCNICAS	Página 45
Artigo 30	ADMOESTAÇÕES VERBAIS E ADVERTÊNCIAS	Página 46
Artigo 31	FALTAS DE EQUIPA	Página 47
Artigo 32	FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO AZUL	Página 48
Artigo 33	FALTAS MUITO GRAVES / FALTAS SANCIONÁVEIS COM CARTÃO VERMELHO	Página 49
CAPÍTULO VIII - SANÇÕES TÉCNICAS DAS EQUIPAS		
Artigo 34	LIVRE INDIRETO	Página 50
Artigo 35	LIVRE DIRETO E PENALTI	Página 51
CAPÍTULO IX - ERROS ARBITRAIS - RECLAMAÇÕES E/OU PROTESTOS		
Artigo 36	ERROS ARBITRAIS DETETADOS - PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO	Página 57
Artigo 37	APRESENTAÇÃO DE PROTESTOS DE UM JOGO	Página 58
CAPÍTULO X - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS		
Artigo 38	APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS	Página 59
Anexo	REGULAMENTO TÉCNICO DO HÓQUEI EM PATINS	Páginas 63 a 87



CAPÍTULO I - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS - DEFINIÇÃO E ENQUADRAMENTO

ARTIGO 1 - O JOGO DE HÓQUEI EM PATINS

1. O jogo de Hóquei em Patins é praticado sobre uma pista retangular, de superfície plana e lisa, disputado entre duas equipas de cinco (5) jogadores cada, sendo um deles o guarda-redes.
2. Os jogadores têm que calçar patins com quatro rodas colocadas paralelamente ao longo de dois eixos transversais, tendo que utilizar um aléu ou "stick" para jogar a bola e tentar marcar um golo, introduzindo a bola na baliza da equipa contrária somente com a ajuda do aléu ou "stick".
3. Cada equipa começa ocupando uma das metades da pista, em conformidade com o que está estabelecido no ponto 2 do Artigo 6 destas Regras, trocando de posição no segundo período, depois do intervalo.
4. Os jogos disputam-se em pistas cobertas ou ao ar livre, com diferentes condições meteorológicas, de dia ou de noite, com luz natural ou com luz artificial.
5. Um ou dois Árbitros Principais são os responsáveis por fazer cumprir as Regras do Jogo, sendo ajudados no controle dos tempos do jogo por um Árbitro Auxiliar, todos eles oficialmente nomeados, que dirigem a Mesa Oficial do Jogo, situada na parte exterior da pista de jogo, numa posição central e junto à vedação.

ARTIGO 2 - TEMPO NORMAL DO JOGO

1. Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte, na categoria de SUB-17 Femininos o tempo útil de jogo é de quarenta (40) minutos, repartido em dois períodos de vinte (20) minutos.
 - 1.1. Nas competições sob a jurisdição de uma Confederação Continental - ou de uma Federação sua filiada - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-17 Femininos um tempo útil de jogo de trinta (30) minutos, repartido em dois períodos de quinze (15) minutos.
2. Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte, na categoria de Séniores Femininos o tempo útil de jogo é de cinquenta (50) minutos, repartido em dois períodos de vinte e cinco (25) minutos.
 - 2.1 Nas competições sob a jurisdição de uma Confederação Continental - ou de uma Federação sua filiada - pode ser estabelecido para a categoria de Séniores Femininos um tempo útil de jogo de quarenta (40) minutos, repartido em dois períodos de vinte (20) minutos.
3. Na categoria de SUB-15 Masculinos o tempo útil de jogo é de trinta (30) minutos, repartido em dois períodos de quinze (15) minutos.
4. Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte, na categoria de SUB-17 Masculinos o tempo útil de jogo é de quarenta (40) minutos, repartido em dois períodos de vinte (20) minutos.
 - 4.1 Nas competições sob a jurisdição de uma Confederação Continental - ou de uma Federação sua filiada - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-17 Masculinos um tempo útil de jogo de trinta (30) minutos, repartido em dois períodos de quinze (15) minutos
5. Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte, na categoria de SUB-19 Masculinos o tempo útil de jogo é de cinquenta (50) minutos, repartido em dois períodos de vinte e cinco (25) minutos.
 - 5.1 Nas competições sob a jurisdição de uma Confederação Continental - ou de uma Federação sua filiada - pode ser estabelecido para a categoria de SUB-19 Masculinos um tempo útil de jogo de quarenta (40) minutos, repartido em dois períodos de vinte (20) minutos.
6. Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte, nas categorias de SUB-23 Masculinos e de Séniores Masculinos o tempo útil de jogo é de cinquenta (50) minutos, repartido em dois períodos de vinte e cinco (25) minutos.
 - 6.1 Nas competições sob a jurisdição de uma Confederação Continental - ou de uma Federação sua filiada - pode ser estabelecido para as categorias de SUB-23 masculinos e de Séniores Masculinos um tempo útil de jogo de quarenta (40) minutos, repartido em dois períodos de vinte (20) minutos.
7. Em todas as categorias, tem que ser concedido um intervalo de dez (10) minutos, entre o fim do primeiro período e o início do segundo período do jogo.



ARTIGO 3 - DESEMPATE DO JOGO E DESEMPATE PREVENTIVO - PROCEDIMENTOS

Sempre que, no final do tempo normal de um jogo, seja necessário encontrar uma equipa vencedora, os Árbitros devem efetuar o cumprimento das normas e procedimentos definidos a seguir.

1. DESEMPATE DO JOGO - REALIZAÇÃO DE UM PROLONGAMENTO

- 1.1 Todos os Jogadores que se encontrem suspensos no final do tempo normal de jogo, deverão cumprir integralmente o tempo de suspensão que eventualmente lhes falte cumprir, antes de participar no prolongamento do mesmo.
- 1.2 Em todas as categorias, deve ser concedido um intervalo de 3 (*três*) minutos, entre o final do tempo regulamentar e o início do prolongamento do jogo, com cada equipa a ocupar a mesma meia pista defensiva que tinha utilizado no primeiro período do jogo, sem poderem sair para os seus vestiários.
- 1.3 O prolongamento em causa terá a seguinte duração:
 - 1.3.1 Nas categorias de SUB-15 Masculinos, SUB-17 Masculinos e de SUB-17 Femininos, o prolongamento tem um tempo útil de jogo de 6 (*seis*) minutos, repartidos em dois períodos de 3 (*três*) minutos cada um:
 - 1.3.2 Em todas as demais categorias, o prolongamento tem um tempo útil de jogo de 10 (*dez*) minutos, repartidos em dois períodos de 5 (*cinco*) minutos cada um.
- 1.4 No final do primeiro período do prolongamento há um intervalo de 2 (*dois*) minutos de duração, durante o qual as equipas não podem ir aos seus vestiários, efetuando a troca da sua meia pista defensiva e dos correspondentes bancos de suplentes.

2. DESEMPATE DO JOGO - EXECUÇÃO DE UMA OU MAIS SÉRIES DE PENALTIS

Quando, no final do prolongamento, o resultado continuar empatado, o vencedor do jogo terá de ser encontrado com a execução, por cada equipa, de uma ou mais "séries" de penaltis - *tantas quantas sejam necessárias* - tendo em conta os procedimentos referidos nos pontos seguintes.

2.1 PRIMEIRA SÉRIE: CINCO PENALTIS PARA CADA EQUIPA

- 2.1.1 Para a execução dos penaltis, cada equipa pode utilizar os jogadores e/ou guarda-redes que estão inscritos no Boletim Oficial do Jogo, excetuando os jogadores que foram excluídos do jogo (*cartão vermelho*) e/ou que - *no final do prolongamento* - não tenham ainda completado o tempo da sua suspensão temporária (*cartão azul*).
- 2.1.2 Cada equipa deve executar, alternadamente e utilizando diferentes jogadores, cada um dos 5 (*cinco*) penaltis desta primeira série. No entanto, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os penaltis.
- 2.1.3 Se qualquer das equipas se encontrar com menos de cinco (*5*) jogadores habilitados para a execução dos penaltis, vai ter que os executar de forma rotativa, com os jogadores e/ou guarda-redes disponíveis para o efeito, indicando ao Árbitro Auxiliar quem terá que repetir a execução, depois de todos os jogadores disponíveis terem efetuado uma execução.
- 2.1.4 Se antes da conclusão desta "série", uma das equipas já não tem possibilidade de igualar ou marcar mais golos que a equipa contrária, os Árbitros Principais devem dar o jogo por terminado declarando como vencedora a equipa que tinha marcado mais golos.
- 2.1.5 Quando a primeira "série" terminar com as duas equipas empatadas em golos, o vencedor do jogo terá de ser decidido como o estabelecido no ponto seguinte.

2.2 SÉRIE(S) ADICIONAL(S): SÉRIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 PENALTI PARA CADA EQUIPA

- 2.2.1 Cada equipa deve executar, alternadamente um penalti, até que uma das equipas marque um golo e a outra equipa falhe. A equipa que marque o golo é de imediato considerada a vencedora.
- 2.2.2 Nestas séries de um penalti, um único jogador pode executar todos os penaltis da sua equipa. Da mesma forma, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os penaltis de cada uma das séries.

- 2.3 Na execução das séries de penaltis para desempate de um jogo e nas séries de livres diretos para o desempate preventivo (*pontos 3 e 4 deste Artigo*) a validação dos golos é da responsabilidade dos Árbitros Principais, não sendo necessária a execução do golpe de saída para os homologar.

3. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS NOS DESEMPATES DO JOGO

- 3.1 Os Árbitros Principais devem começar por assegurar em pista - *na presença dos capitães de cada equipa* - um sorteio para determinar:



- 3.1.1 Qual a baliza onde vão ser executados os penaltis.
- 3.1.2 Qual a equipa que inicia a execução.
- 3.2 Antes de se iniciar as séries de penaltis, o Árbitro Auxiliar deve recolher junto do Treinador de cada uma das equipas, os números dos jogadores que vão executar a primeira série de penaltis, de acordo com a ordem que lhe foi indicada.
 - 3.2.1 O Árbitro Auxiliar terá de se colocar na posição mais central da linha de media-pista, sendo ele que indica, alternadamente e seguindo a ordem determinada no sorteio realizado, qual é o jogador de cada equipa que está encarregado de executar cada um dos penaltis.
 - 3.2.2 Todos os jogadores de cada equipa habilitados a participar nas séries de penaltis terão de estar devidamente equipados (*capacete incluído, no caso dos guarda-redes*), colocando-se todos juntos em cada um dos lados da pista, lateralmente ao Árbitro Auxiliar.
 - 3.2.3 Quando começa a execução de um penalti a favor da sua equipa, o guarda-redes designado para defender o penalti seguinte terá que se colocar num dos cantos da tabela que está por detrás da baliza onde se estão a executar os penaltis.
- 3.3 Durante a execução de cada um dos penaltis em questão, o posicionamento e funções de cada um dos Árbitros Principais é o seguinte.
 - 3.3.1 Um dos Árbitros, tem que se colocar de acordo com o estabelecido no ponto 9.4 do Artigo 35 destas Regras e tem a responsabilidade de efetuar a sinalética para que seja iniciada a execução do penalti, controlando a ação do jogador executante e também do guarda-redes defensor, tendo em consideração que:
 - a) Não há repetição do penalti, não sendo considerado golo, sempre que o jogador executante não cumpra o que está estabelecido no ponto 5 do Artigo 35 destas Regras.
 - b) Terão de ser assegurados os procedimentos estabelecidos no ponto 7.3 do Artigo 35 destas Regras, quando o guarda-redes comete uma irregularidade na defesa do penalti.
 - 3.3.2 O outro Árbitro, tem que se colocar no lado contrário da área de penalti, no prolongamento da linha de baliza, para que seja corretamente assegurada a validação dos golos que possam ocorrer.
- 3.4 Se, em resultado da execução de um penalti, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado na tabela de fundo, por detrás da baliza e depois também no guarda-redes, o golo em questão não pode ser validado.
- 3.5 Se, em resultado da execução de um penalti, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado nos postes e depois também no guarda-redes, o golo em questão tem que ser validado.
- 3.6 Para a validação de qualquer golo obtido de um penalti para desempate do jogo, não é necessário assegurar o recomeço do jogo com a execução de um golpe de saída.

4. DESEMPATE PREVENTIVO DE UM JOGO - NO CASO DE UM EVENTUAL EMPATE NA CLASSIFICAÇÃO

Com salvaguarda do disposto no ponto 5.7 deste Artigo, em qualquer fase das competições internacionais cuja classificação é obtida pelos pontos atribuídos, quando um jogo terminar empatado, as equipas terão que permanecer na pista para que seja executada, a título preventivo, uma ou mais "séries" de livres diretos - *tantas quantas sejam necessárias* - tendo em conta o estabelecido nos pontos seguintes.

4.1 PRIMEIRA SÉRIE: TRÊS LIVRES DIRETOS PARA CADA EQUIPA

- 4.1.1 Na execução dos livres diretos, cada uma das equipas pode utilizar os jogadores inscritos no Boletim Oficial do Jogo, com exceção dos seguintes:
 - a) Os guarda-redes; e
 - b) Os jogadores que foram excluídos do jogo, seja por cartão vermelho, ou seja os que - *no final do prolongamento* - ainda não tinham completado o seu tempo de suspensão temporária.
- 4.1.2 Cada equipa deve executar, alternadamente e utilizando diferentes jogadores, cada um dos três (3) livres diretos desta primeira série. No entanto, cada uma delas pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os livres diretos.
- 4.1.3 Quando - *antes da conclusão desta "série"* - uma das equipas já não tiver possibilidade de igualar ou marcar mais golos do que a equipa contrária, os Árbitros Principais devem dar o jogo por terminado e declarar vencedora a equipa que tinha marcado mais golos.



4.1.4 Se a primeira série terminar com as duas equipas empatadas, o vencedor do jogo terá que ser decidido conforme o estabelecido no ponto seguinte.

4.2 SÉRIE(S) ADICIONAL(S): SÉRIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 LIVRE DIRETO PARA CADA EQUIPA

4.2.1 Cada equipa deve executar, alternadamente, um (1) livre direto, até que uma das equipas marque um golo e a outra equipa não. A equipa que marcar o golo é de imediato considerada a vencedora.

4.2.2 Nestas séries de um livre direto, um único jogador pode executar todos os livres diretos da sua equipa. Da mesma forma, cada equipa pode utilizar um único guarda-redes para tentar defender todos os livres diretos de cada uma das séries.

5. PROCEDIMIENTOS DOS ÁRBITROS NOS DESEMPATES PREVENTIVOS DOS JOGOS

5.1 Os Árbitros Principais devem começar por assegurar na pista - *na presença dos capitães de cada equipa* - um sorteio para determinar:

5.1.1 Qual é a baliza onde se vão executar os livres diretos.

5.1.2 Qual é a equipa que inicia a execução.

5.2 Cada um dos Árbitros Principais tem de se colocar de acordo com o estabelecido no ponto 3.3 deste Artigo e estar preparado para assegurar diferentes tarefas no controlo específico da execução do livre direto, em particular os que são executados com transporte da bola.

5.2.1 Um dos Árbitros assegura a sinalética para que a execução do livre direto seja iniciada, controlando o cumprimento dos cinco (5) segundos permitidos para a fazer.

5.2.2 Se for o caso, uma vez iniciada a execução do livre direto com transporte da bola, o outro Árbitro controlará se a sua conclusão é efetuada nos cinco (5) segundos permitidos.

5.3 No que respeita ao controlo da execução dos livres diretos para desempate preventivo de um jogo, os procedimentos a assegurar pelos Árbitros têm que ter em conta:

5.3.1 O estabelecido nos pontos 3.2 e 3.3 deste Artigo, com as necessárias adaptações.

5.3.2 O estabelecido no ponto 4 do Artigo 35 destas Regras, no que respeita às "normas gerais da execução dos livres diretos".

5.3.3 O estabelecido no ponto 7.3 do Artigo 35 destas Regras, no que diz respeito às "normas gerais do guarda-redes durante a defesa de um livre direto ou de um penalti".

5.4 Quanto à execução dos livres diretos em questão, os Árbitros terão de assegurar que:

5.4.1 O jogador executante possa optar - *em conformidade com o disposto no ponto 4.4 do Artigo 35* destas Regras - por uma das seguintes formas de execução:

a) Efetuar um remate direto que seja dirigido à baliza do adversário; ou

b) Efetuar o transporte da bola, tentando fintar o guarda-redes e/ou efetuando depois um remate ou desvio da bola até à baliza adversária.

5.4.2 O jogador executante possa dispor de um período máximo de cinco (5) segundos, seja para dar início à execução do livre direto, ou seja - *quando optar por transporte da bola* - para efetuar um remate ou desvio da bola para a baliza adversária.

5.4.3 O livre direto é considerado executado, quando o executante efectua o remate à baliza e a bola seja defendida pelo guarda-redes, mesmo que não se tenham esgotado os cinco (5) segundos concedidos.

5.4.4 Quando o jogador executante não cumprir com o tempo estabelecido no ponto 5.4.2 deste Artigo, não há repetição do livre direto, não sendo considerado um golo.

5.4.5 Se, em resultado da execução de um livre direto, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado na tabela por detrás da linha de baliza e de seguida tocar também no guarda-redes, o golo em causa não pode ser validado.

5.4.6 Se, em resultado da execução de um livre direto, a bola entrar na baliza, depois de ter tocado nos postes e de seguida tocar também no guarda-redes, o golo em causa tem que ser validado.

5.5 Para a validação de qualquer golo obtido de um livre direto no desempate preventivo do jogo, não é necessário assegurar o recomeço do jogo com a execução de um golpe de saída.

5.6 Além disso, importa evidenciar que o resultado obtido com este desempate preventivo não introduz qualquer mudança no resultado obtido no final do tempo normal do jogo, nem tão pouco há qualquer alteração dos pontos atribuídos a cada equipa (*que mantem a atribuição de (1) um ponto*), em conformidade com o estabelecido no ponto 1.2 do Artigo 4 destas Regras.



- 5.7 Quando o desempate preventivo de um jogo não for necessário, a entidade que tem a jurisdição da competição providenciará a competente informação aos Árbitros Principais e aos Delegados das equipas em questão.

ARTIGO 4 - SISTEMA DE PONTOS, CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

1. Nas provas, torneios e competições cuja classificação é definida pelos pontos obtidos em cada jogo, estes serão distribuídos do seguinte modo:
 - 1.1 VITÓRIA Três (3) pontos
 - 1.2 EMPATE Um (1) ponto
 - 1.3 DERROTA Zero (0) pontos
 - 1.4 FALTA DE COMPARÊNCIA Zero (0) pontos
2. Nas provas, torneios e competições disputadas por soma de pontos, a classificação final é definida por ordem decrescente da soma de pontos conquistados por cada uma das equipas.
3. **EMPATE CLASSIFICATIVO ENTRE DUAS EQUIPAS - CRITÉRIOS DE DESEMPATE A UTILIZAR**
No caso de ocorrer - *no final de qualquer fase da mesma prova ou competição* - o empate pontual entre duas (2) equipas, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, tendo em consideração apenas os resultados obtidos na mesma fase da competição.
 - 3.1 Em primeiro lugar, apenas serão considerados os jogos disputados entre as duas equipas envolvidas e a melhor classificada será aquela que obteve o maior número de pontos.
 - 3.2 Se a competição é disputada em duas voltas e o empate persistir, a equipa melhor classificada será aquela que obtiver a maior diferença entre golos marcados e golos sofridos.
 - 3.3 Se o empate persistir e em segundo lugar, terão de ser considerados, todos os jogos disputados durante toda a fase do evento e a melhor classificada será:
 - 3.3.1 A equipa que obteve a maior diferença entre golos marcados e golos sofridos.
 - 3.3.2 Se o empate se mantiver, será melhor classificada a equipa que tiver o "rácio" de golos mais elevado, resultante da divisão do total de golos marcados pelo total dos golos sofridos.
 - 3.4 Finalmente, se o empate ainda persistir, a equipa melhor classificada será aquela que - *segundo o estabelecido no ponto 4 do Artigo 3 destas Regras* - foi vencedora do desempate preventivo do jogo disputado entre as duas equipas em questão.
4. **EMPATE CLASSIFICATIVO ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPAS - CRITÉRIOS DE DESEMPATE A UTILIZAR**
 - 4.1 Quando, no final de qualquer fase de um evento ou competição, três (3) ou mais equipas tenham o mesmo número de pontos, serão adotados os mesmos procedimentos estabelecidos nos pontos 2 e 3 deste Artigo.
 - 4.2 Se o empate na classificação persistir, deve ser organizada - *durante a manhã do primeiro dia da fase seguinte da competição* - novas séries de livres diretos - *tal como está estabelecido nos pontos 4 e 5 do Artigo 3 destas Regras* - a disputar por todas as equipas envolvidas, tendo em atenção os confrontos que estão estabelecidos nos pontos seguintes:
 - 4.2.1 **HIPÓTESE 1 - TRÊS EQUIPAS EMPATADAS**
(*Equipas definidas por sorteio que terá lugar antes de se iniciarem as séries*)
 - 1ª Série: Equipa A vs Equipa B
 - 2ª Série: Equipa C vs Equipa vencedora da 1ª série
 - 4.2.2 **HIPÓTESE 2 - QUATRO EQUIPAS EMPATADAS**
(*Equipas definidas por sorteio que terá lugar antes de se iniciarem as séries*)
 - 1ª Série: Equipa A vs Equipa B
 - 2ª Série: Equipa C vs Equipa D
 - 3ª Série: Equipa vencedora da 1ª série vs Equipa vencedora da 2ª série



ARTIGO 5 - FALTA DE COMPARÊNCIA OU ABANDONO DO JOGO

1. Relativamente à hora oficial do início do jogo, qualquer das equipas dispõe de uma tolerância de quinze (15) minutos para se apresentar na pista em condições de disputar o jogo.
 - 1.1 Quando - *depois de esgotada tolerância estabelecida no ponto 1 anterior* - alguma das equipas não se encontra em pista - *ou, embora em pista, não apresenta o número mínimo de jogadores necessário para se poder iniciar o jogo* - os Árbitros Principais deverão considerar "falta de comparência" da equipa em questão e assegurar de imediato os seguintes procedimentos:
 - 1.1.1 A identificação dos jogadores da equipa presente na pista para realizar o jogo, confirmando que esta tem presentes o número mínimo exigido para o efeito.
 - 1.1.2 De seguida, os Árbitros Principais devem efetuar a saudação ao público, apitando imediatamente depois para dar o jogo por terminado.
 - 1.2 No Boletim Oficial do Jogo, os Árbitros registarão, detalhadamente, as circunstâncias que os levaram à decisão de assinalar a "falta de comparência" à equipa em causa.
2. Em relação ao período de intervalo de um jogo, as equipas dispõem de uma tolerância máxima de cinco (5) minutos adicionais para se apresentarem em pista para que o jogo possa prosseguir.
 - 2.1 Quando - *depois de esgotada a tolerância estabelecida no ponto 2 anterior* - alguma das equipas não se encontre em pista - *ou, mesmo que esteja em pista, não apresenta o número mínimo de jogadores necessário para dar início ao jogo* - os Árbitros Principais deverão considerar o jogo como terminado, por abandono do jogo da equipa em questão.
 - 2.2 No Boletim do Jogo em questão, os Árbitros deverão registar detalhadamente as circunstâncias que os levaram à decisão de atribuir o "abandono do jogo" à equipa em causa.
3. **FALTA DE COMPARÊNCIA**

A equipa à qual foi registada a "falta de comparência" é considerada como derrotada no jogo em questão, com um resultado de dez golos sofridos e zero golos marcados (10 - 0).
4. **ABANDONO DO JOGO**

A equipa à qual seja registado o "abandono do jogo" será eliminada da competição ou evento em questão, decisão que será formalizada pela autoridade organizadora competente (*WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERAÇÃO CONTINENTAL ou FEDERAÇÃO NACIONAL*).
5. Quando se verifique a impossibilidade, temporária ou definitiva, da utilização da pista do jogo, os Árbitros Principais devem conceder uma tolerância máxima de quinze (15) minutos, após os quais - *e no caso de se manter essa impossibilidade* - terão de ser cumpridos os seguintes procedimentos:
 - 5.1 Se for constatada a existência de um motivo de força maior -*avaria grave na iluminação, inundações ou pista escorregadia, etc.* - que impeça a utilização da pista do jogo no horário indicado para o início, o jogo deverá ser realizado num recinto alternativo, sendo para tal efeito concedido pelos Árbitros uma tolerância adicional de noventa (90) minutos, que incluem o tempo da transferência das equipas de um recinto para o outro.
 - 5.2 Se a impossibilidade da utilização do recinto do jogo acontecer por força de uma avaria ou deficiência reparável, ou porque se está a disputar outro jogo de hóquei em patins, os Árbitros concederão uma tolerância adicional de trinta (30) minutos para que o jogo se possa iniciar.
 - 5.3 Quando - *em qualquer dos casos citados nos dois pontos anteriores deste Artigo* - se conclua que não é possível resolver a situação em questão, os Árbitros Principais informarão as equipas que o jogo não se realizará, registando no Boletim do Jogo correspondente, uma informação detalhada sobre os fatos que determinaram a sua decisão.
 - 5.4 Se o problema for solucionado, podendo ser efetuado o jogo, os Árbitros Principais terão de conceder vinte (20) minutos para que as duas equipas possam realizar o seu "aquecimento" em pista.

ARTIGO 6 - ATOS E PROCEDIMENTOS PRELIMINARES EM CADA JOGO

1. Todos os membros da equipa de arbitragem nomeados para cada jogo devem chegar ao recinto do jogo com uma antecedência de noventa (90) minutos, relativamente à hora marcada para o início do jogo.



- 1.1 Os Árbitros em questão devem apresentar-se em pista devidamente equipados, assegurando o cumprimento de todos os atos e procedimentos definidos nos pontos seguintes.
- 1.2 Antes de se iniciar o aquecimento das equipas e dos Árbitros Principais, o Árbitro Auxiliar - *ou, na sua ausência, um dos Árbitros Principais* - tem de contactar os delegados de cada equipa, assegurando:
 - 1.2.1 A relação e as licenças dos representantes de cada equipa a inscrever no Boletim Oficial do Jogo, incluindo a identificação dos números de camisola dos jogadores.
 - 1.2.2 A indicação das cores do equipamento de jogo dos jogadores e guarda-redes de cada equipa, assegurando sempre - *se for o caso* - as trocas que sejam necessárias, as quais - *se não houver acordo entre as duas equipas* - são sempre da responsabilidade da equipa "visitada" (*ou como tal considerada* - "Equipa 1").

2. MEIA PISTA A UTILIZAR POR CADA EQUIPA - EQUIPA QUE EXECUTA O GOLPE DE SAÍDA DO JOGO

Não é permitido nenhum sorteio para a escolha da meia pista a ocupar por cada equipa e/ou para decidir qual é a equipa responsável pelo golpe de saída para o início do jogo, tendo em atenção o que está estabelecido nos pontos seguintes.

- 2.1 A equipa "visitada" - *ou como tal considerada* ("Equipa 1") - ocupará a meia pista localizada à direita da Mesa Oficial do Jogo, durante a primeira parte do jogo ou do prolongamento e no aquecimento antes do início do jogo.



- 2.2 A equipa "visitante" - *ou como tal considerada* ("Equipa 2") - é sempre a responsável pela execução do golpe de saída para o início da primeira parte do jogo ou do prolongamento.

3. DISPONIBILIDADE DA PISTA PARA TREINOS E AQUECIMENTO DAS EQUIPAS E DOS ÁRBITROS

3.1 TREINOS DE ADAPTAÇÃO À PISTA DO JOGO

A entidade organizadora das competições internacionais (*de nações ou de clubes*) tem de garantir - *no dia antes do seu início e/ou, quando possível, na manhã do dia inaugural* - a disponibilidade das instalações desportivas do evento para que as equipas participantes possam realizar - *durante um período mínimo de trinta (30) minutos* - um treino de adaptação à pista do jogo.

3.2 SESSÕES DE AQUECIMENTO DAS EQUIPAS E DOS ÁRBITROS ANTES DE QUALQUER JOGO

- 3.2.1 A entidade organizadora do jogo terá de assegurar uma delimitação prévia - *mediante a colocação de "pinos"* - de um espaço reservado para a sessão de aquecimento dos Árbitros Principais, ocupando uma faixa central que se encontra em cada lado da pista, a uma distância de aproximadamente, um (1) metro a partir da linha divisória central.
- 3.2.2 Em condições normais, as sessões de aquecimento das equipas devem completar-se no mínimo, com uma antecedência de quinze (15) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo.
- 3.2.3 Com salvaguarda do estabelecido no ponto seguinte, em cada jogo, a pista deve ficar disponível - *para aquecimento das equipas e dos Árbitros* - antes trinta (30) minutos, pelo menos, relativamente ao horário estabelecido para o início do jogo.
- 3.2.4 No entanto, quando possa ocorrer um atraso no horário do início de um jogo - *motivado, por exemplo, por um atraso de outro jogo antes realizado para a mesma competição* - os Árbitros Principais nomeados terão de informar previamente os Delegados e os capitães de cada uma das equipas relativamente ao cumprimento das seguintes disposições:
 - a) Garantir um período mínimo de vinte (20) minutos para aquecimento das equipas.



- b) Impor que os jogadores de cada equipa façam o aquecimento com os seus equipamentos de jogo;
- c) Não permitir que qualquer das equipas volte aos seus vestiários, depois de concluir o aquecimento.

4. ENTRADA EM PISTA DOS ÁRBITROS E DAS EQUIPAS

- 4.1 Em condições normais, a equipa de arbitragem deve entrar em pista com uma antecedência de quinze (15) minutos relativamente ao horário oficial do início do jogo, assegurando:
 - 4.1.1 A imediata retirada da pista dos jogadores das equipas que ainda estiverem no aquecimento.
 - 4.1.2 A verificação do estado das duas balizas.
 - 4.1.3 Os procedimentos protocolares estabelecidos no ponto 6 deste Artigo.
- 4.2 Os jogadores de cada uma das equipas deve entrar em pista com uma antecedência de dez (10) minutos relativamente ao horário oficial para o início do jogo.

5. ESCOLHA DA BOLA PARA O JOGO

- 5.1 A entidade que tem a jurisdição da competição - *WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERAÇÃO CONTINENTAL ou FEDERAÇÃO NACIONAL* - tem à sua vontade, o direito de fornecer as bolas a utilizar em todos os jogos.
- 5.2 No entanto, a equipa "visitada" - *ou como tal considerada (Equipa 1)* - está sempre obrigada a assegurar a quantidade de bolas que sejam necessárias para cada jogo. A equipa "visitante" - *ou como tal considerada (Equipa 2)* - tem também o direito de apresentar as bolas para utilizar no jogo.
- 5.3 Em condições normais, os capitães de cada uma das equipas deve aproveitar o período de aquecimento para tentar chegar a um acordo relativamente à bola a escolher para o jogo, a qual entregarão aos Árbitros Principais depois da sua entrada em pista.
- 5.4 Em qualquer caso, a escolha da bola para o jogo é sempre da responsabilidade dos Árbitros Principais do jogo, em particular se os dois capitães não chegarem a um acordo.

6. APRESENTAÇÃO DOS JOGADORES E DOS ÁRBITROS - SAÚDAÇÃO ÀS AUTORIDADES E AO PÚBLICO

- 6.1 Imediatamente antes do início do jogo, os Árbitros devem assegurar o seu alinhamento - *juntamente com os jogadores de cada equipa* - na localização mais central da pista, tendo em conta que neste alinhamento é obrigatório:
 - 6.1.1 A participação de todos os jogadores de ambas as equipas, que estão habilitados para participar no jogo, incluindo todos os suplentes disponíveis.
 - 6.1.2 O uso - *pelos Árbitros e por todos os jogadores* - do equipamento que vão utilizar durante o jogo (*com a exceção dos guarda-redes, que não necessitam de colocar a máscara e as luvas*), não é permitido ter a camisola fora dos calções ou as meias caídas.
- 6.2 Em primeiro lugar, o "chefe da equipa de arbitragem" deve assegurar uma saudação formal às autoridades e ao público presente, que deve ser efetuada - *tomando como referência a Mesa Oficial do Jogo* - para os dois lados da pista, exceto quando só houver uma bancada ao comprimento da pista.
- 6.3 De seguida, é efetuada, por via sonora, a apresentação dos nomes de:
 - a) Os jogadores e do Treinador Principal de cada equipa.
 - b) Os elementos que compõem a Equipa de Arbitragem.
- 6.4 Seguidamente, os jogadores de cada equipa saúdam os Árbitros e todos os representantes da equipa adversária.
- 6.5 Finalmente, os Árbitros Principais devem efetuar as diligências adicionais que considerem necessárias para assegurar que o jogo se inicie em conformidade com o horário oficial estabelecido.

CAPÍTULO II - CATEGORIAS DOS JOGADORES - EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS

ARTIGO 7 - CATEGORIAS DOS JOGADORES, POR SEXO E GRUPO DE IDADE

- 1. Em função do sexo e do seu grupo de idade, os jogadores de Hóquei em Patins são classificados, a nível internacional, nas seguintes categorias competitivas:
 - 1.1 CATEGORIAS DAS JOGADORAS FEMININOS



CATEGORIAS - FEMININOS	
SUB-17 Feminino	13 a 16 anos
Sénior Feminino	= > 14 anos

1.2 CATEGORIAS DOS JOGADORES MASCULINOS

CATEGORIAS - MASCULINOS	
SUB-15 Masculino	12 a 14 anos
SUB-17 Masculino	13 a 16 anos
SUB-19 Masculino	14 a 18 anos
SUB-23 Masculino	14 a 23 anos
Sénior Masculino	= > 14 anos

2. A integração dos jogadores nas diferentes categorias é sempre efetuada em função do ano civil do seu nascimento e do ano em que se disputam as provas para as quais se pretende inscrever.

2.1 JOGADORES FEMININOS DE HÓQUEI EM PATINS

2.1.1 Categoria de SUB-17 Feminino - A jogadora que tenha uma idade mínima cumprida de doze (12) anos e que não cumpra dezassete (17) anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.1.2 Categoria de SÉNIOR Feminino - A jogadora que tenha uma idade mínima cumprida de catorze (14) ou mais anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2 JOGADORES MASCULINOS DE HÓQUEI EM PATINS

2.2.1 Categoria de SUB-15 Masculino - O jogador que tenha uma idade mínima completa de doze (12) anos e que não cumpra quinze (15) anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.2 Categoria de SUB-17 Masculino - O jogador que tenha uma idade mínima cumprida de treze (13) anos e que não cumpra dezassete (17) anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.3 Categoria de SUB-19 Masculino - O Jogador que tenha uma idade mínima cumprida de catorze (14) anos e que não cumpra dezanove (19) anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.4 Categoria de SUB-23 Masculino - O jogador que tenha uma idade mínima cumprida de catorze (14) ou mais anos e que não cumpra vinte e três (23) anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

2.2.5 Categoria de SÉNIOR Masculino - O jogador que tenha uma idade mínima cumprida de catorze (14) ou mais anos até a 31 de dezembro do ano a que se refere a inscrição.

3. Para os jogadores de Hóquei em Patins com menos de doze (12) anos, as Federações nacionais podem definir outras categorias, para provas e torneios que entendam organizar nos diferentes grupos de idade.

ARTIGO 8 - COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS DE HÓQUEI EM PATINS

1. Em condições normais, um jogo de Hóquei em Patins é disputado entre duas equipas, em que cada uma tem obrigatoriamente de ser composta pelos seguintes jogadores, devidamente inscritos no Boletim Oficial do Jogo:

1.1 Cinco (5) jogadores titulares, com a seguinte composição:

1.1.1 Um (1) guarda-redes;

1.1.2 Quatro (4) jogadores de pista

1.2 Um (1) guarda-redes suplente, o qual tem que estar disponível durante todo o jogo, exceto se uma lesão ou sanção disciplinar (cartão vermelho) impede a continuação da sua presença no jogo.

2. Por outro lado, cada uma das equipas pode inscrever no Boletim Oficial do Jogo os seguintes representantes:



- 2.1 Até um total de dez (10) jogadores, tendo em conta que:
 - 2.1.1 Terão de estar sempre incluídos um mínimo de dois (2) guarda-redes.
 - 2.1.2 Não é permitida - *em caso algum* - a inscrição e/ou participação de um Treinador/Jogador em qualquer uma das competições internacionais, seja de clubes, ou de nações.
 - 2.1.3 A inscrição no Boletim Oficial do Jogo e a identificação dos jogadores das equipas -*incluindo os guarda-redes* - é efetuada por meio de números diferentes -*entre um (1) e noventa e nove (99), inclusive, sem se poder usar o número zero* - os quais devem estar obrigatoriamente incluídos nas camisolas e, opcionalmente, nos calções do equipamento do jogo.
- 2.2 Até um total de sete (7) outros representantes, com as seguintes funções:
 - 2.2.1 Dois Delegados oficiais da equipa
 - 2.2.2 Um Treinador Principal
 - 2.2.3 Um Treinador Adjunto (*ou Preparador Físico*)
 - 2.2.4 Um Médico
 - 2.2.5 Um Massagista (*ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta*)
 - 2.2.6 Um Mecânico (*ou Ecónomo*)
3. Sem prejuízo de ter de ser sempre assegurado o cumprimento do estabelecido no ponto 2.1 deste Artigo, nas competições internacionais de nações que sejam disputadas em dias sucessivos - *sob a jurisdição da WORLD SKATE-RHTC ou de qualquer Confederação Continental* - cada uma das Federações Nacionais participantes pode assegurar a inscrição de um total de doze (12) jogadores, onde tem de estar incluídos, no mínimo, três (3) guarda-redes.
4. Em qualquer dos casos, um jogo de Hóquei em Patins só pode ser iniciado quando cada uma das equipas estiver representada por:
 - 4.1 Um mínimo de cinco (5) jogadores, com a seguinte composição:
 - 4.1.1 dois guarda-redes, um titular e um suplente (*o qual tem de cumprir com o estabelecido no ponto 1.2 deste Artigo*).
 - 4.1.2 três jogadores de pista
 - 4.2 Um mínimo de dois (2) outros representantes, obrigatoriamente com as seguintes funções:
 - 4.2.1 Um Delegado oficial da equipa; e
 - 4.2.2 Um Treinador Principal
 - 4.3 No entanto, depois de ter sido iniciado o jogo, qualquer das equipas pode introduzir os seus representantes que não estavam presentes antes do seu começo, com a condição de estarem previamente inscritos no Boletim Oficial do Jogo.
5. Se no decorrer de um jogo em consequência de lesões ou sanções, uma equipa ficar com só três (3) jogadores em pista, - *um (1) guarda-redes e dois (2) jogadores de pista* - os Árbitros Principais devem suspender o jogo de imediato, dando-o por terminado, indicando no Boletim do Jogo as circunstâncias que determinaram tal decisão, detalhando especialmente:
 - 5.1 Se a situação derivou de incidentes anormais ocorridos no jogo, que provocaram lesões, incapacitando os jogadores que tiveram de abandonar a pista, situação em que a entidade organizadora poderá optar pela repetição do jogo, total ou parcialmente, atendendo ao momento em que o jogo em questão, foi definitivamente suspenso.
 - 5.2 Se a situação foi provocada, essencialmente, pelas expulsões efetuadas, situação em que os Árbitros Principais terão de assegurar o registo no Boletim do Jogo de uma "falta de comparência" à equipa infratora, a qual sofrerá as consequências estabelecidas no ponto 3 do Artigo 5 destas Regras.
 - 5.3 Se a situação foi provocada, essencialmente, pelo abandono injustificado de alguns jogadores, situação em que os Árbitros Principais terão de assegurar o registo no Boletim do Jogo do "abandono do jogo" por parte da equipa infratora, a qual sofrerá as consequências estabelecidas no ponto 4 do Artigo 5 destas Regras.
6. Por constituir uma violação muito grave da ética desportiva, nenhuma equipa - *que tenha jogadores disponíveis no seu banco de suplentes e aptos a entrar na pista* - poderá jogar, por sua livre iniciativa, com apenas quatro (4) jogadores (*ou seja, com um jogador a menos*), situação que se acontecer, determinará os seguintes procedimentos dos Árbitros Principais:



- 6.1 Efetuar a imediata interrupção do jogo, exibindo depois o cartão vermelho ao Treinador Principal ou - *na sua ausência e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado da Equipa, ou ao capitão em pista.
- 6.2 Aplicar a correspondente sanção disciplinar da equipa do infrator com o "período em inferioridade" correspondente, conforme o disposto no Artigo 18 destas Regras.
- 6.3 Depois de garantir que a equipa do infrator mantém em pista um total de quatro jogadores (*incluindo um guarda-redes*), assegurar o reinício do jogo com a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.

ARTIGO 9 - BANCO PARA JOGADORES SUPLENTES E OUTROS REPRESENTANTES

1. Em cada parte do jogo, cada uma das equipas deve ocupar o banco de suplentes que está colocado diante a sua zona defensiva, trocando de lugar entre si durante o intervalo.
 - 1.1 É obrigatória a colocação de uma "proteção" por detrás de cada um dos bancos de suplentes - *em conformidade com o indicado na imagem seguinte* - para melhorar a segurança do espaço.



- 1.2 Além disso, uma barreira/divisória terá de ser colocada em cada uma das extremidades do banco de suplentes de cada equipa, para que o espaço fique totalmente reservado e delimitado.
2. Cada equipa tem direito a integrar no seu "banco de suplentes" doze (12) seus representantes, em conformidade com a seguinte composição:
 - 2.1 Cinco jogadores suplentes, incluindo no mínimo, um (1) guarda-redes.



- 2.2 Sete outros representantes, conforme o discriminado no ponto 2.2 do Artigo 8 destas Regras.
3. Quando um dos membros referidos no ponto 2.2. do Artigo 8 destas Regras não for inscrito no jogo, não é permitida a presença no banco de outro elemento não credenciado para exercer essa função.
4. Três (3) dos representantes que integram o banco de suplentes de cada equipa - *incluindo o Treinador Principal* - podem permanecer de pé junto à vedação exterior. No entanto, os demais representantes de cada equipa terão que permanecer sentados no seu banco.
 - 4.1 Com a exceção dos jogadores suplentes, os demais representantes das equipas que estejam inscritos no Boletim Oficial do Jogo terão de colocar ao peito uma credencial emitida pela entidade organizadora, com uma fotografia atual e a indicação do seu nome e função na equipa.
 - 4.2 No caso de perda da credencial emitida pela entidade organizadora, o membro da equipa não poderá ser autorizado pelos Árbitros Principais a permanecer no banco da sua equipa, exceto se for emitida uma autorização específica por parte da entidade organizadora.



5. Qualquer jogador ou representante de uma equipa, a quem seja mostrado um cartão vermelho, sendo expulso pelos Árbitros Principais, perde o direito de integrar o banco de suplentes.
 - 5.1 Os jogadores aos quais seja exibido o cartão azul, são suspensos temporariamente do jogo, tendo de ocupar uma das cadeiras, colocadas entre o banco de suplentes e a Mesa Oficial do Jogo, não podendo sair da mesma em nenhuma circunstância (*incluindo time-out e/ou outras situações de interrupção do jogo*), enquanto durar o período da sua suspensão.
 - 5.2 Quando um jogador ou outro representante de uma equipa não respeite as ordens dos Árbitros, recusando-se a sair do banco da sua equipa - *por ter sido expulso ou por qualquer outro motivo* - os Árbitros Principais devem solicitar a intervenção policial para garantir que as suas decisões sejam cumpridas.
6. Sempre que se constate qualquer anomalia, no banco de suplentes de qualquer das equipas, o Árbitro Auxiliar presente na Mesa Oficial do Jogo deve, de imediato, tentar resolver a situação.
 - 6.1 Se a situação não é de gravidade, o Árbitro Auxiliar aguardará a interrupção normal do jogo para reportar os fatos aos Árbitros Principais e seja assegurada a ação disciplinar conveniente.
 - 6.2 Se ocorrer uma ou mais faltas disciplinares de gravidade, o Árbitro Auxiliar terá, de imediato, que assegurar a interrupção do jogo, reportando a situação aos Árbitros Principais, os quais seguirão os procedimentos estabelecidos no ponto 2 do Artigo 28 destas Regras.

CAPÍTULO III - EQUIPA DE ARBITRAGEM DOS JOGOS - MESA OFICIAL DO JOGO

ARTIGO 10 - EQUIPA DE ARBITRAGEM E CRONOMETRAGEM DOS JOGOS

1. **COMPOSIÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM - CRONOMETRAGEM DOS JOGOS**
 - 1.1 Nos jogos das competições internacionais de Hóquei em Patins, a Equipa de Arbitragem é constituída por três (3) ou quatro (4) Árbitros da categoria internacional, cujas funções são repartidas da seguinte forma:
 - 1.1.1 Dois (2) Árbitros Principais, que são os responsáveis pela direção do jogo dentro da pista de jogo. O Árbitro Principal que for designado como "Árbitro 1" é o que desempenha as funções de "Chefe da Equipa Arbitral", como está estabelecido no ponto 4.4 deste Artigo.
 - 1.1.2 um (1) árbitro auxiliar, que é o responsável por assegurar:
 - a) O controle disciplinar dos bancos de cada equipa e dos jogadores que estão suspensos temporariamente do jogo;
 - b) O controle dos "time-out" concedidos a cada equipa e o controle das faltas de equipa que são cometidas;
 - c) As informações ao público e às equipas - *seja com recurso a um sistema eletrónico, ou seja, com recurso a um sistema alternativo* - relativamente a:
 - A solicitação de "time-out" por parte de cada equipa; e
 - O numero de faltas de equipa acumuladas, que será complementado com um "aviso" específico sempre que uma equipa fique na iminência de ser sancionada tecnicamente, com um livre direto, se cometer uma falta de equipa adicional.
 - 1.1.3 Um (1) Árbitro Assistente poderá integrar a equipa de arbitragem, para assegurar - *quando tal seja possível, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 13 destas Regras*- a monitorização do equipamento eletrónico que permite o controle do tempo de posse da bola por parte de cada uma das equipas.
 - 1.2 Um (1) Cronometrista - *que integra a Mesa Oficial do Jogo* - assegura o apoio às ações em pista dos Árbitros Principais, em conformidade com as funções e responsabilidades definidas, no ponto 5 deste Artigo.
2. **NOMEAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NAS COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS**
 - 2.1 A nomeação das equipas de arbitragem para as diferentes competições internacionais (*de nações e de clubes*) é da responsabilidade de:
 - 2.1.1 WORLD SKATE-RHTC, que tem a jurisdição das competições mundiais.



- 2.1.2 As diferentes Confederações Continentais, relativamente às competições organizadas na área geográfica que está sob a sua jurisdição.
- 2.2 Nas Competições Mundiais, todos os jogos têm de ser dirigidos por equipas de arbitragem constituídas pelos Árbitros de "Elite", em conformidade com a qualificação que é oficialmente atribuída pelo WORLD SKATE-RHTC.
- 2.3 Sem prejuízo do estabelecido nos pontos seguintes, no que se refere às diferentes Competições Continentais, os respetivos jogos serão dirigidos pelas equipas de arbitragem oficialmente nomeadas pela Confederação organizadora e deverão ser constituídas por Árbitros Internacionais da sua filiação.
 - 2.3.1 As Confederações Continentais organizadoras podem solicitar a colaboração do WORLD SKATE-RHTC para garantir a nomeação de Árbitros Internacionais que estejam filiados noutras Confederações.
 - 2.3.2 No entanto, é totalmente proibido a qualquer Confederação Continental - *sem a prévia e formal permissão do WORLD SKATE-RHTC* - fazer convites para apitar nas suas competições, a qualquer Árbitro que esteja filiado noutra Confederação Continental.

3. NOMEAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NAS COMPETIÇÕES NACIONAIS

- 3.1 Nas competições nacionais dos diferentes países, são as Federações Nacionais filiadas no WORLD SKATE que têm a responsabilidade de assegurar a nomeação da equipa de arbitragem para cada jogo, em conformidade com os procedimentos que considerem ser os mais adequados, tendo em consideração as disposições nos pontos seguintes.
- 3.2. Nas competições de clubes do mais alto nível (*categorias de sénior masculino e/ou feminino*), são obrigatórias as seguintes condições:
 - 3.2.1 Todos os jogos têm de ser dirigidos por três (3) Árbitros oficialmente habilitados pela Federação Nacional em questão, sendo dois (2) designados como Árbitros Principais e um (1) outro designado como Árbitro Auxiliar.
 - 3.2.2 Em conformidade com o estabelecido no Artigo 13 destas Regras, o controle e informação ao público do resultado do jogo, das faltas de equipa e do tempo de jogo, devem ser realizadas pelos adequados sistemas eletrónicos, comandados desde a Mesa Oficial do Jogo, determinando a nomeação adicional de um Árbitro Assistente.
- 3.3. Nas demais competições nacionais de clubes, os jogos podem ser dirigidos por um (1) ou dois (2) Árbitros Principais, sendo admitido que as funções do Árbitro Auxiliar e do Cronometrista possam ser exercidas por:
 - 3.3.1 Elementos oficialmente habilitados pela Federação Nacional em questão, ou em alternativa;
 - 3.3.2 O Árbitro Auxiliar será indicado pela equipa "visitante" e o Cronometrista pela equipa "visitada", ou como tal consideradas.
- 3.4 No que se refere às diferentes Competições Nacionais, todos os jogos têm de ser dirigidos por equipas de arbitragem constituídas pelos Árbitros Filiados na Federação Organizadora e que se encontrem em atividade normal, com salvaguarda do estabelecido nos pontos seguintes:
 - 3.4.1 As Federações Nacionais organizadoras podem solicitar a colaboração da Confederação Continental da sua filiação, para garantir a nomeação dos Árbitros que estejam filiados noutras Federações Nacionais.
 - 3.4.2 No entanto, é totalmente proibido a qualquer Federação Nacional efetuar - *sem a prévia e formal permissão da sua Confederação Continental de filiação* - qualquer convite para apitar nas suas competições a qualquer Árbitro (*em atividade ou já retirado*) que é (*ou foi*) filiado noutra Federação Nacional.

4. FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 4.1 Todos os Árbitros de Hóquei em Patins têm o dever de cumprir e de fazer cumprir as Regras Oficiais do Jogo e demais regulamentos procedentes dos órgãos internacionais e nacionais em que se integram, em particular, no que diz respeito às diversas disposições, normas, procedimentos, interpretações e esclarecimentos relativos à sua atividade na arbitragem do Hóquei em patins.
- 4.2 A coordenação entre os Árbitros que fazem parte da equipa de arbitragem assume importância relevante no seu desempenho, exigindo - *para um controle efetivo de todas as situações do jogo* - não só



uma correta movimentação e posição em pista, mas também uma adequada repartição das suas funções.

4.3 ÁRBITROS PRINCIPAIS – FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

- 4.3.1 Os Árbitros Principais do Hóquei em Patins são os juizes absolutos na pista do jogo. As suas decisões - *no que diz respeito ao jogo* - devem ser efetuadas com eficaz competência e total responsabilidade, sempre pautadas pela sua imparcialidade e pelo escrupuloso cumprimento das Regras do Jogo e demais Regulamentos em vigor.
- 4.3.2 Os Árbitros Principais devem-se movimentar na pista de forma que possam seguir o jogo de perto, tendo o direito de exercer ações disciplinares sobre os jogadores ou demais representantes de qualquer equipa - *seja antes do início do jogo, durante o decurso do mesmo, durante o intervalo ou depois do seu final* - atuando com o rigor necessário para que seja praticado um jogo correto e isento de brutalidade.
- 4.3.3 Quando for necessário, - *com o jogo inativo* - os Árbitros Principais devem-se dirigir ao Árbitro Auxiliar para esclarecer, junto à Mesa Oficial do Jogo, qualquer questão que tenha ocorrido. Nestas situações não é permitida a presença - *tanto no interior como fora da pista* - de qualquer jogador ou representante das equipas, exceto se for previamente autorizado.
- 4.3.4 Os Árbitros Principais só podem solicitar a intervenção policial, quando se verificarem problemas graves relacionados com o comportamento da assistência ou quando um jogador ou outro representante de uma das equipas - *que esteja situado no banco respetivo ou na zona da Mesa Oficial do Jogo* - se negue a cumprir as suas determinações.
- 4.3.5 Nos incidentes ou casos omissos nas Regras do Jogo, os Árbitros Principais devem decidir segundo a sua consciência, procurando resolver todos os casos, através das ações que julguem necessárias, avaliando e julgando as reclamações que possam ocorrer, assegurando sempre - *atentas as disposições estabelecidas no Artigo 36 das Regras do Jogo* - a correção de eventuais irregularidades e/ou erros graves que possam ser detetados durante o jogo, privilegiando sempre uma aplicação rigorosa da regulamentação em vigor, na defesa da ética e da verdade desportiva.
- 4.3.6 No que diz respeito à sua intervenção no desenvolvimento do jogo, concretamente quanto às decisões sobre as faltas e violações, não há qualquer diferenciação entre o "Chefe da Equipa de Arbitragem" e o outro Árbitro Principal.

4.4 RESPONSABILIDADES ESPECÍFICAS DO "CHEFE DA EQUIPA DE ARBITRAGEM"

- 4.4.1 Relativamente aos Árbitros Principais nomeados para cada jogo, o "Chefe da Equipa de Arbitragem" é sempre o que for indicado como "Árbitro 1", que é especificamente o responsável por realizar as seguintes funções:
- Verificar antes do início do jogo as seguintes situações específicas:
 - As condições da pista e do sistema utilizado para a cronometragem do jogo;
 - A identificação dos jogadores e demais representantes de ambas as equipas;
 - o sistema de informações a ser prestado ao público sobre a marcha do jogo (*cronometragem do tempo de jogo, resultado, descontos de tempo concedidos, número de faltas de equipa*).
 - Revisão - *se for o caso* - do equipamento eletrónico que controla o tempo de posse de bola de cada uma das equipas.
 - Quando for necessário escolher a bola do jogo, chamar os capitães de equipa à sua presença.
 - Verificar se todos os participantes estão preparados, apitando para o início ou reinício de cada um dos períodos do jogo, incluindo o prolongamento (*se for o caso*).
- 4.4.2 Ocorrendo dúvidas sobre decisões arbitrais no jogo - *ou sempre que houver divergências de pontos de vista* - o "Chefe da Equipa de Arbitragem" deve consultar os outros membros que integram a equipa de arbitragem e decidir - *com imparcialidade, rigor e sentido comum* - qualquer divergência, problema ou dificuldade que possa ocorrer em qualquer situação do jogo, tendo em consideração:
- A correta aplicação das Regras do Jogo e do Regulamento Técnico, assim como de outras normas ou questões de natureza regulamentar;
 - A resolução dos incidentes que possam ocorrer, assumindo as ações corretivas que considere necessárias, depois de avaliar as reclamações com que possa ser confrontado.



4.4.3 Elaborar e assinar - *quando for necessário* - o Relatório Confidencial de Arbitragem e confirmar o correto preenchimento do Boletim Oficial do Jogo e dos demais documentos oficiais, - *conferindo se estão devidamente preenchidos e assinados pelos dois Árbitros e demais intervenientes* - providenciando a introdução das retificações que considere necessárias.

4.4.4 Fazer entrega - *ou assegurar o envio dentro dos prazos e condições regulamentares* - à entidade internacional ou nacional organizadora da competição do Boletim Oficial do Jogo e demais documentos do controle do jogo, incluindo - *se for o caso* - o Relatório Confidencial.

4.5 ÁRBITRO AUXILIAR - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

4.5.1 O controle da Mesa Oficial do Jogo é sempre da responsabilidade de um ÁRBITRO AUXILIAR, que exerce as suas funções, devidamente equipado, competindo-lhe, em particular:

- a) Assegurar um controle rigoroso e eficaz do comportamento disciplinar dos representantes que integram os bancos de cada equipa, informando os Árbitros Principais sobre as eventuais infrações ocorridas fora da pista.
- b) Ajudar os Árbitros Principais na deteção e correção de irregularidades e/ou erros graves cometidos durante o jogo.
- c) Assegurar que sejam prestadas ao público e equipas presentes as informações relativas ao desenvolvimento do jogo, em particular:
 - O resultado atual do jogo;
 - O tempo de jogo que falta cumprir;
 - O número acumulado de faltas de equipa assinaladas a cada uma delas;
 - Os descontos de tempos ("*time-out*") solicitados por cada equipa.
- d) Efetuar todas as notas e registos necessários ao controle eficaz das incidências do jogo, para assegurar o apoio aos Árbitros Principais na elaboração do Boletim do Jogo, quanto a:
 - As faltas de equipa assinaladas pelos Árbitros Principais, indicando sempre - *quando for o caso, através de um sinal sonoro* - que um livre direto tem de ser assinalado contra a equipa do infrator;
 - A ação disciplinar exercida sobre cada equipa e seus representantes (*jogadores e/ou outros*);
 - Os descontos de tempo ("*time-out*") concedidos a cada equipa, em cada um dos períodos do tempo normal do jogo;
 - O resultado final do jogo, com detalhe dos golos obtidos por cada equipa em cada um dos períodos do jogo (*tempo normal e, se for o caso, prolongamento e/ou penaltis*).

4.5.2 O Árbitro Auxiliar tem, além disso, de controlar e apoiar a ação do Cronometrista, retificando eventuais falhas e informando os Árbitros Principais - *se for esse o caso e aproveitando uma interrupção do jogo*- em relação a qualquer problema e/ou eventual infração disciplinar que seja imputável ao Cronometrista.

5. CRONOMETRISTA - FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

5.1 Nas provas oficiais reconhecidas pelo WORLD SKATE-RHTC é recomendada para a cronometragem do jogo de hóquei m patins, a utilização de um relógio eletrónico - *luminoso controlado a partir da Mesa Oficial do Jogo* - que permita efetuar, em cada parte do jogo, o registo decrescente do tempo de jogo que falta cumprir.

5.1.1 A cada interrupção do jogo, o relógio tem de parar, permitindo assim que o público e os representantes das equipas possam ter uma informação correta e transparente do tempo de jogo.

5.1.2 Para as cronometragens do jogo podem, no entanto, ser igualmente utilizados cronómetros manuais, opção que obriga a Mesa Oficial do Jogo a dispor, de forma bem visível, de um sistema de informação ao público sobre o número de minutos que faltam cumprir para o final de cada uma das partes do jogo.

5.2 Ao Cronometrista compete, especificamente e em particular, realizar:

5.2.1 O controlo do tempo de cada período do jogo, tendo em atenção a que:

- a) O tempo tem de começar a contar a partir do som do apito dos Árbitros para o início do jogo.



- b) Quando se chegar ao final do tempo de jogo, tem que ser efetuado um sinal sonoro de aviso para indicar aos Árbitros que devem apitar, para dar o jogo por terminado.
 - c) O jogo começa e termina, em todas as situações, com o som do apito dos Árbitros, sendo o sinal sonoro do cronometrista meramente informativo.
- 5.2.2 O controlo do tempo de duração do intervalo, efetuando um sinal sonoro de aviso quando falte um (1) minuto para o seu final.
- 5.2.3 O controle dos descontos de tempo ("time-out") concedidos em cada período do jogo, fornecendo ao público a indicação das equipas a quem são atribuídos.
- 5.2.4 O controle do cumprimento de sanções disciplinares, seja no que respeita aos jogadores (*suspensões do jogo*) seja no que respeita às respetivas equipas (*jogar em "inferioridade"*).

ARTIGO 11 - FALTA E SUSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS NOMEADOS - PROCEDIMENTOS

1. FALTA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM NOMEADA - PROCEDIMENTOS

Um jogo tem de ser sempre efetuado, mesmo se ocorrer a falta da Equipa de Arbitragem que tinha sido oficialmente nomeada. Consequentemente, no caso da sua ausência - e não havendo informação sobre os motivos da mesma - terá que ser concedida uma tolerância de trinta (30) minutos, finda a qual serão adotados os procedimentos estabelecidos nos pontos seguintes.

- 1.1 Em caso da ausência dos dois Árbitros Principais nomeados, o jogo será dirigido pelo Árbitro Auxiliar nomeado.
- 1.2 No caso da ausência de um dos Árbitros Principais nomeados, o jogo será dirigido por:
 - 1.2.1 O outro Árbitro Principal nomeado, que será o "Chefe da Equipa de Arbitragem"; e
 - 1.2.2 O Árbitro Auxiliar nomeado.
 - 1.2.3 Consequentemente, se - *depois do jogo iniciado* - ocorrer a chegada do Árbitro Principal em falta, este não poderá participar no jogo.
- 1.3 No caso da ausência de todos os Árbitros nomeados, os Delegados de cada equipa deverão chegar a um acordo na escolha de uma pessoa, conforme os seguintes procedimentos e critérios:
 - 1.3.1 Se um ou mais Árbitros no ativo estiverem presentes, o jogo deve ser dirigido pelo mais credenciado, em termos de categoria ou, no caso de igualdade, pelo Árbitro mais antigo.
 - 1.3.2 Se não houver Árbitros no ativo na assistência, mas estiverem presentes um ou mais Árbitros já retirados, o jogo deve ser dirigido pelo mais credenciado - *de acordo com a sua categoria no momento da sua retirada* - ou, no caso de igualdade, pelo antigo Árbitro com mais tempo de atividade.
 - 1.3.3 No caso da ausência de um Árbitro no ativo ou já retirado, o jogo terá de ser dirigido por um Árbitro não oficial que reuna o consenso dos Delegados de ambas as equipas.
 - 1.3.4 Se não houver acordo entre os Delegados de cada equipa, o jogo terá de ser dirigido, em cada meia parte, por um Treinador ou Delegado de cada equipa, tendo em conta que o Árbitro designado pela equipa visitada - *ou como tal considerada* - arbitrará a primeira parte do jogo (*os mesmos critérios serão aplicados se for necessário jogar um prolongamento*).

2. SUBSTITUIÇÃO DE UM DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS, NO CASO DE LESÃO OU DE INCAPACIDADE

Com salvaguarda do estabelecido no ponto 2.3 deste Artigo, quando por motivo de lesão ou de incapacidade física, um dos Árbitros principais tiver de abandonar o jogo, devem ser adotados os seguintes procedimentos:

- 2.1 Quando o jogo estava a ser dirigido por dois Árbitros Principais, não será efetuada a sua substituição, continuando o jogo a ser dirigido apenas pelo outro Árbitro Principal.
- 2.2 Quando o jogo estava a ser dirigido por um só Árbitro, a sua substituição será efetuada pelo ÁRBITRO AUXILIAR ou, se este estiver também ausente, a substituição tem de ser efetuada com o acordo entre os Delegados de cada equipa, em conformidade com os procedimentos estabelecidos no ponto 1.3 deste Artigo.
- 2.3 Quando um ou os dois Árbitros - *que tinha(m) começado um jogo* - decidem o interromper, dando-o por terminado depois de sofrerem uma agressão ou por qualquer outra razão relacionada com a sua segurança, nenhum outro Árbitro pode substituir-lhos para dar continuação ao mesmo jogo.



3. FALTA DE COMPARÊNCIA DE UMA DAS EQUIPAS E AUSÊNCIA DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

Quando, simultaneamente, ocorrer a falta de comparência de uma das equipas e também a ausência de todos os elementos da Equipa de Arbitragem nomeada, o Delegado oficial da equipa presente deve efetuar os seguintes procedimentos e diligências:

- 3.1 Tentar encontrar - *entre o público presente* - um Árbitro em atividade ou um já retirado (*por esta ordem de preferência*)
- 3.2 Se isso não for possível, o mesmo Delegado deverá solicitar a intervenção de um dos seguintes elementos (*também por esta ordem de preferência*).
 - a) Um membro dirigente da entidade que tem a jurisdição da competição (*WORLD SKATE-RHTC ou Confederação Continental*);
 - b) Um membro dirigente da Federação Nacional de filiação da equipa em questão;
 - c) elemento Duas pessoas idóneas que estejam na assistência, preferencialmente que tenham algum vínculo à disciplina de Hóquei em Patins.
- 3.3 O "escolhido" terá de ser responsável pela elaboração e assinatura dos seguintes documentos, que lhe serão entregues pelo Delegado oficial da equipa presente:
 - a) O formulário relativo ao controle das licenças da equipa - *conjuntamente com as licenças ou documentos de identificação dos jogadores e outros representantes que estejam presente da equipa em questão* - que serve para a certificação e identificação da relação apresentada no Boletim Oficial do Jogo;
 - b) O Boletim Oficial do Jogo, no qual - *além da identificação dos representantes da equipa que estão presentes* - tem que ser feita referência aos fatos ocorridos.
- 3.4 Todos estes documentos do jogo têm de ser enviados - *por parte do clube presente* - à instituição (*WORLD SKATE-RHTC ou Confederação Continental*) que é responsável pela organização da competição relativa ao jogo que não foi realizado.

ARTIGO 12 - AVALIAÇÃO DOS ÁRBITROS - FUNÇÕES DOS DELEGADOS TÉCNICOS

1. Tendo como objetivo incentivar o desenvolvimento qualitativo, em termos técnicos, dos Árbitros Internacionais, é da competência do WORLD SKATE-RHTC assegurar:
 - 1.1 A elaboração e institucionalização de um sistema de observação e avaliação anual dos Árbitros Internacionais do Hóquei em Patins.
 - 1.2 O recrutamento, formação, seleção e nomeação dos Delegados Técnicos para observação e avaliação regular da atuação e desempenho dos Árbitros Internacionais, em particular nas principais competições internacionais.
 - 1.3 A elaboração e divulgação de um "Manual de Atuação" dos Árbitros de Hóquei em Patins, sistematizando processos e procedimentos e promovendo a interpretação das Regras de Jogo, para que estas possam ser uniformemente aplicadas.
2. Sob a coordenação funcional do WORLD SKATE-RHTC, compete aos Delegados Técnicos:
 - 2.1 A observação e avaliação das atuações e desempenho dos Árbitros Internacionais de Hóquei em Patins.
 - 2.2 A elaboração do "Relatório Técnico de Avaliação", correspondente a cada observação efetuada, onde serão reportados e descritos, com o rigor e precisão necessários, todas as anomalias, erros e/ou infrações eventualmente cometidas pelos referidos Árbitros.
 - 2.3 Cooperar com o respetivo Comité de Hóquei em Patins nas iniciativas de formação dirigidas aos Árbitros Internacionais de Hóquei em Patins.
3. O Delegado Técnico não está autorizado a ocupar qualquer lugar na MESA OFICIAL DO JOGO, tendo de observar o jogo nas bancadas ou num lugar que lhe seja reservado pela entidade organizadora.



ARTIGO 13 - EQUIPAMENTOS ELECTRÓNICOS AUXILIARES PARA CONTROLE DO JOGO

Cada Federação Nacional, clube ou outra entidade que seja responsável pela organização de jogos internacionais de Hóquei em Patins, de Nações ou de clubes, é obrigado a utilizar os adequados equipamentos eletrónicos que permitem assegurar as informações seguidamente estabelecidas.

1. INFORMACIONES RELATIVAS A LOS PEDIDOS DE "TIME-OUT"

- 1.1 Quando uma das equipas solicita um "time-out", o ÁRBITRO AUXILIAR responsável pelo seu controle na MESA OFICIAL DO JOGO - *depois de confirmar que a equipa em questão pode utilizar esse direito* - deve assegurar de imediato um dos seguintes procedimentos:
 - 1.1.1 Se existir equipamento eletrónico adequado ("*torres electrónicas*"), a luz de fundo verde deve ser acionada na "torre" respetiva, colocada no lado da Mesa Oficial De Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa que solicitou o "time-out".
 - 1.1.2 No caso de não existir o equipamento eletrónico, será colocado no mesmo canto da Mesa uma bandeira ou outro objeto que sirva para assinalar a solicitação do "time-out" em questão. Neste caso, o Árbitro Auxiliar avisará verbalmente a outra equipa do "time-out" solicitado.
- 1.2 Sem prejuízo dessa informação, o Árbitro Auxiliar terá de apitar para garantir a atribuição do "time-out", anulando a sinalização depois deste ser concedido.



2. INFORMAÇÕES SOBRE A IMINÊNCIA DE LIVRE DIRETO POR ACUMULAÇÃO DE FALTAS DE EQUIPA

- 2.1 Quando uma equipa atingir um número acumulado de faltas de equipa (*9, 14, 19, 24, etc.*) ficando na iminência de ser sancionada com um livre direto, o Árbitro Auxiliar responsável pelo seu controle na Mesa Oficial do Jogo deve assegurar imediatamente um dos seguintes procedimentos:
 - 2.1.1 Se existir equipamento eletrónico adequado ("*torres electrónicas*"), a luz de fundo encarnado deve ser acionada na respetiva "torre" colocada no lado da Mesa Oficial de Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa em questão.
 - 2.1.2 No caso de não existir equipamento eletrónico, deverá ser colocada uma "bandeira" - *ou outro objeto que sirva para sinalizar a iminência de um livre direto* - no lado da Mesa Oficial do Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa em questão.
- 2.2 Sem prejuízo dessa informação, o Árbitro Auxiliar terá de apitar para garantir a atribuição do livre direto correspondente, anulando a sinalização depois do "livre direto" ser concedido.



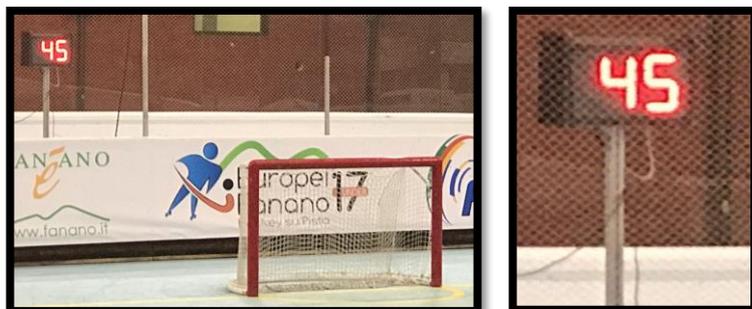
3. CONTROLE DO TEMPO DE POSSE DE BOLA

- 3.1 Na Mesa Oficial de Jogo tem que estar colocada a consola do equipamento que assegura o tempo de posse de bola de cada equipa, que é de 45 (*quarenta e cinco*) segundos no máximo.





- 3.1.1 Cada um dos painéis luminosos de informação do tempo de posse de bola tem que ser colocado por detrás da vedação e das redes de proteção - *a uma distância entre 1 e 2 metros* - devendo de estar colocadas na zona por detrás de cada uma das balizas.



- 3.1.2 A base para colocação dos painéis luminosos deve estar colocada a uma altura mínima de 1,40 metros.
- 3.2 Estes equipamentos são de utilização obrigatória nas competições Internacionais - *de Nações ou de clubes* - que sejam organizadas pela WS-RHTC ou pelas diferentes Confederações Continentais e a sua operação terá de ser assegurada por um "Árbitro Assistente" nomeado para o jogo.
- 3.2.1 Relativamente às competições organizadas pelas diferentes Federações Nacionais é recomendado que seja assegurada também a utilização destes equipamentos, em particular nas competições de Séniores Masculinos e de Séniores Femininos.
- 3.2.2 No entanto, é da competência das diferentes Confederações Continentais decidir se é obrigatória a utilização destes equipamentos nos Campeonatos Nacionais organizados pelas Federações filiadas.
- 3.3 O toque da buzina do equipamento de controle, que sinaliza o final do tempo de posse de bola, é meramente indicativo, sendo sempre o apito dos Árbitros Principais que é válido para que seja assegurada a interrupção do jogo, assinalando o correspondente livre indireto a favor da outra equipa.
- 3.4 Em situações normais, os Árbitros Principais não devem de interferir ou fazer qualquer sinal para o Árbitro Assistente que opera o equipamento de controle de posse de bola.
- 3.5 No entanto os Árbitros Principais terão de assegurar:
- 3.5.1 A sinalética de "aviso" - *levantando os braços bem acima da sua cabeça* - quando a equipa que está com a posse de bola dispõe de apenas de 5 (cinco) segundos adicionais para rematar à baliza adversária.
- 3.5.2 A sinalética de contagem - *com um dos braços* - do tempo de posse de bola quando uma equipa a detém na sua zona defensiva.
- 3.5.3 A interrupção do jogo apitando para assinalar um livre indireto contra a equipa que exceder o tempo de posse da bola, seja na sua zona defensiva, ou seja por não ter efetuado o remate à baliza da equipa adversária.

ARTIGO 14 - MESA OFICIAL DO JOGO - COMPOSIÇÃO

1. Nos jogos de Hóquei em Patins tem de se reservar - *na parte exterior da pista do jogo, o mais próximo desta e em posição central, para permitir a melhor visibilidade possível* - um espaço destinado à colocação da MESA OFICIAL DO JOGO, totalmente isolado do público e dispendo das comodidades necessárias.



BANCOS DAS EQUIPAS E MESA OFICIAL DE JOGO - DESENHO DE "DETALHE "



LEGENDA

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 - Jogadores suplentes - Equipa A | 1 - Jogadores suplentes - Equipa B |
| 2 - Outros representantes - Equipa A | 2 - Outros representantes - Equipa B |
| 3 - Jogadores suspensos - Equipa A | 3 - Jogadores suspensos - Equipa B |
| 4 - Comissário designado pelo WS-RHTC ou Confederação Continental | |
| 5 - Secretário da Mesa (operador do boletim eletrónico do jogo) | |
| 6 - Cronometrista E operador do painel eletrónico | |
| 7 - Árbitro Auxiliar 1 (controla as faltas de equipa e a disciplina nos bancos) | |
| 8 - Árbitro Auxiliar 2 (controla o tempo de posse de bola de cada equipa) | |

2. A MESA OFICIAL DO JOGO tem a seguinte composição:

- 2.1 Por designação da Federação Nacional e/ou da entidade responsável da pista do jogo, um Cronometrista (e operador do painel eletrónico)
- 2.2 Por designação da entidade supervisora do evento (WS-RHTC ou Confederação Continental):
 - 2.2.1 Um Comissário, que é o responsável por dirigir a Mesa Oficial do Jogo
 - 2.2.2 Um Secretário, que assegura a gestão do Boletim do Jogo, seja por meios eletrónicos ou manualmente
 - 2.2.3 Um Árbitro Auxiliar, que controla as faltas de equipa e a disciplina nos bancos das equipas, ajudando e/ou esclarecendo, quando necessário e possível, as incidências do jogo
 - 2.2.4 Um Árbitro Assistente, que assegura o controle da posse da bola por parte de cada equipa, quando estiver disponível na pista o adequado sistema eletrónico

3. Em cada recinto de jogo das competições internacionais, a entidade organizadora do evento tem de providenciar que a Mesa Oficial do Jogo seja dotada dos seguintes equipamentos e materiais:

- 3.1 Cinco cadeiras junto à Mesa Oficial do Jogo.
- 3.2 Duas cadeiras em cada um dos lados da Mesa Oficial do Jogo (4 cadeiras no total) para serem utilizadas, quando for o caso, pelos jogadores de cada equipa que sejam suspensos temporariamente do jogo.
- 3.3 Um computador portátil e uma impressora com digitalização, incluindo a reposição de todos os materiais que sejam necessários para o seu funcionamento (papel, tinteiros ou toner)
- 3.4 Dois (2) indicadores manuais (um por equipa) para informação do número de faltas de equipa acumuladas durante o jogo.
- 3.5 Os equipamentos eletrónicos de controle mencionados no Artigo 13 destas Regras, ou seja:
 - 3.5.1 Duas (2) "Torres" - uma por equipa - para garantir a informação no que respeita a:
 - a) desconto de tempo (time-out) que terá de ser concedido na próxima interrupção do jogo; e



b) uma nova "falta de equipa" que determinará a marcação de um livre direto contra a equipa do infrator.

3.5.2 Dois (2) painéis de informação sobre o controle do tempo de posse da bola por parte de cada uma das equipas.

4. Compete às Federações Nacionais definir - *nas provas por elas organizadas* - qual a composição da Mesa Oficial do Jogo, embora seja obrigatório que nas provas nacionais de clubes sejam sempre designados, no mínimo:

4.1 Um Cronometrista; e

4.2 Um Árbitro Auxiliar

CAPÍTULO IV – ZONAS DE JOGO, JOGO PASSIVO E ANTI-JOGO – DESCONTOS DE TEMPO

ARTIGO 15 – ZONAS DE JOGO – DEFINIÇÃO DO JOGO PASSIVO E DO ANTI-JOGO

1. ZONAS DE JOGO

A linha divisória de cada meia pista permite a delimitação de duas "zonas" de jogo para cada equipa - "*Zona defensiva*" e "*Zona atacante*" - correspondendo a cada uma delas, diferentes tempos de posse da bola, conforme o a seguir indicado.

1.1 ZONA DEFENSIVA – TEMPOS DE POSSE DA BOLA E CONTROLE CORRESPONDENTE

1.1.1 Quando uma equipa assume a posse da bola na sua zona defensiva, dispõe de dez (10) segundos para iniciar uma ação ofensiva, permitindo o transporte da bola até à sua zona atacante, passando a linha divisória da meia-pista.

1.1.2 Depois de uma situação de ataque, a equipa que tinha iniciado a ação ofensiva pode voltar com a bola até à sua zona defensiva, mas depois só dispõe de cinco (5) segundos - *a partir do momento em que a bola ultrapassa a linha divisória da meia pista* - para assegurar que a bola possa voltar à sua zona atacante.

1.1.3 Em qualquer das situações mencionadas nos dois pontos anteriores, os **ÁRBITROS PRINCIPAIS** só devem considerar a infração se a bola se mantiver com a equipa que a detinha depois de esgotado o tempo estabelecido para a sua posse na zona defensiva.

1.1.4 A equipa infratora será sancionada com um livre indireto - *que será assinalado em conformidade com o ponto 3.2 deste Artigo* - sempre que:

a) seja excedido - *segundo o disposto nos pontos 1.1.1 e 1.1.2 deste Artigo* - o tempo de posse da bola na sua zona defensiva; ou

b) o jogador que tem a posse da bola optar por a colocar na parte superior de uma das balizas ou de a imobilizar em qualquer uma das redes exteriores que a delimitam.

1.2 ZONA ATACANTE – TEMPO DE POSSE DA BOLA E CONTROLE CORRESPONDENTE

1.2.1 Na organização das suas ações ofensivas, qualquer das equipas terá que tentar rematar à baliza da equipa adversária - *com o objetivo de marcar um gol* - tendo em conta que a conclusão dessas ações tem que ocorrer num período razoável, não podendo ultrapassar o tempo de quarenta e cinco (45) segundos de jogo.

1.2.2 O controle do tempo total de posse da bola de cada equipa será realizado pelo adequado equipamento eletrónico ou - *quando este não existir* - pelos **Árbitros Principais**, tendo em consideração os critérios de controle definidos nos dois pontos seguintes.

1.2.3 A contabilização do tempo de posse da bola é sempre interrompida quando:

a) a equipa que tinha a sua posse beneficia de um livre direto ou de um penalti;

b) a bola tocou num dos postes da baliza adversária ou foi tocada pelo guarda-redes;

c) a bola é recuperada pela equipa adversária, voltando depois ao poder da equipa que inicialmente a detinha.

d) o jogo é reiniciado pelos **Árbitros** com a execução de um golpe duplo.

1.2.4 A contabilização do tempo de posse da bola não pode ser interrompida quando ocorrer qualquer uma das seguintes situações e/ou circunstâncias:



- a) uma equipa tem a bola na zona atacante e faz-lha regressar à sua zona defensiva;
- b) a posse da bola volte à equipa que a tinha, depois de ocorrer um remate à baliza adversária, sem que a bola tenha tocado nos postes da baliza ou no guarda-redes adversário;
- c) a bola, toca num jogador adversário sem a recuperar, voltando quase de imediato à equipa que antes a detinha.
- d) uma falta técnica é assinalada e sancionada com um livre indireto a favor da equipa que tinha a bola em seu poder.

1.2.5 Além do estabelecido no ponto anterior, a contabilização do tempo de posse da bola também não é interrompida quando:

- a) a bola for intercetada ou tocada por um jogador adversário e sair para fora da pista; ou
- b) a bola for intercetada ou tocada por um jogador adversário e sobe a uma altura superior a 1,50 metros.

Em qualquer uma destas duas situações, os Árbitros Principais, terão de reiniciar o jogo apitando para execução de um livre indireto a favor da equipa que, antes da interceção da bola detinha a sua posse, sem a interrupção da contagem do tempo correspondente.

2. DEFINIÇÃO DE JOGO PASSIVO

2.1 Considera-se que uma equipa pratica jogo passivo quando, depois de ter iniciado uma ação de ataque, ocorrer uma das seguintes situações:

- 2.1.1** Um ou mais jogadores têm uma clara situação de golo e evitam concretizar-lha.
- 2.1.2** Uma equipa mantém a posse da bola, sem efetuar - *depois de decorrido um período de cerca de quarenta e cinco (45) segundos* - qualquer tentativa evidente de atacar e rematar à baliza contrária, conforme o estabelecido no ponto 1.2.1 deste Artigo.

2.2 Quando - *segundo o disposto no ponto anterior* - uma equipa incorrer em jogo passivo, os Árbitros Principais devem sancionar essa situação de imediato.

2.3 Em conformidade com o que está estabelecido nos pontos 1.1. e 1.2. deste Artigo, os Árbitros Principais não podem permitir, em caso algum, qualquer exceção à sanção de jogo passivo, mesmo quando praticado por uma equipa que joga em "inferioridade".

3. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS QUANDO OCORRER O JOGO PASSIVO

3.1 Quando uma equipa incorre em jogo passivo, os Árbitros Principais são obrigados a efetuar - *préviamente e de forma bem visível* - um "aviso" de que o jogo pode ser interrompido para assinalar a infração correspondente, "aviso" esse que - *não deve exceder o tempo de quarenta (40) segundos de posse da bola em cada ação ofensiva* - deve ser efetuado de acordo com os seguintes procedimentos:

3.1.1 Um dos Árbitros Principais - *de preferência o que está mais perto da bola* - deverá efetuar o "aviso" em causa, levantando os dois (2) braços para cima para advertir a equipa atacante da situação, de que, a partir deste momento, só terá cinco (5) segundos para concluir o seu ataque, rematando à baliza contrária.

3.1.2 Constatando este "aviso", o outro Árbitro Principal deve iniciar imediatamente - *utilizando a sinalética estabelecida* - a contagem dos cinco (5) segundos concedidos para que a equipa em causa remate à baliza adversária.

3.1.3 Se o outro Árbitro Principal não iniciar de imediato a contagem do tempo, o mesmo Árbitro que tinha efetuado o "aviso" do jogo passivo terá também de assegurar essa contagem.

3.2 Sempre que a equipa atacante não finalize a sua ação ofensiva - *não rematando à baliza adversária antes dos cinco (5) segundos concedidos* - os Árbitros terão de apitar de imediato, punindo a equipa infratora com um livre indireto, que terá de ser executado em conformidade com as seguintes disposições:

3.2.1 Se a bola se encontrava na "zona defensiva" e no interior da área de baliza da equipa infratora, o livre indireto tem de ser executado num dos cantos superiores dessa área de baliza.

3.2.2 Se a bola se encontrava por detrás da baliza da equipa infratora, o livre indireto tem de ser executado num dos cantos inferiores da área de baliza da equipa infratora.

3.2.3 Se a bola se encontrava na "zona defensiva" e no exterior da área de baliza da equipa infratora, o livre indireto tem de ser executado no mesmo lugar onde se encontrava a bola quando o jogo foi interrompido.



- 3.2.4 Se a bola se encontrava na "zona atacante" da equipa infratora, o livre indireto pode ser executado permitindo que a equipa que dele beneficia, na sua "zona de defesa", o execute sem que seja necessário respeitar rigorosamente o local exato onde a infração foi cometida.

4. DEFINIÇÃO DE ANTI-JOGO

A prática do anti-jogo é uma infração dos princípios da ética desportiva.

O anti-jogo ocorre quando a equipa que tem a posse da bola não quer atacar a baliza adversária tentando marcar um golo e - *por outro lado, e ao mesmo tempo* - a outra equipa tem uma atitude de total passividade, não demonstrando nenhuma intenção de conquistar a posse da bola, renunciando igualmente a qualquer intenção de tentar marcar um golo.

5. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS PRINCIPAIS QUANDO OCORRER O ANTI-JOGO

Quando as duas equipas incorrerem em anti-jogo, os Árbitros Principais do jogo devem intervir com eficácia para que possa ser restabelecido no jogo o saudável espírito competitivo, esta intervenção deve ser regida pelos seguintes procedimentos:

- 5.1 Os Árbitros Principais deverão interromper o jogo e reunirão no centro da pista com os dois capitães - *ou os seus substitutos em pista* - para os advertir que devem abandonar a prática do anti-jogo, ordenando depois o recomeço do jogo com um golpe duplo, a executar no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.
- 5.2 No caso deste aviso não surtir efeito, os Árbitros Principais devem apitar de imediato, interrompendo o jogo, para punir os dois capitães - *ou os seus substitutos em pista* - com um cartão azul - *e consequente suspensão por dois (2) minutos* - ordenando depois o recomeço do jogo com um golpe duplo, a executar no local onde se encontrava a bola no momento da interrupção.
- 5.3 No caso deste novo aviso tão pouco tenha um resultado positivo, insistindo ambas as equipas na prática do anti-jogo, os Árbitros Principais apitarão de imediato dando o jogo por concluído, relatando detalhadamente no Boletim do Jogo os fatos ocorridos.
- 5.4 Se os Árbitros Principais não intervierem para corrigir este comportamento antidesportivo, compete ao membro do Comité Internacional presente na Mesa Oficial do Jogo intervir de imediato, aproveitando a primeira interrupção do jogo para chamar os Árbitros Principais à sua presença e exigir que cumpram com o estabelecido nos pontos anteriores deste Artigo.

ARTIGO 16 – DESCONTOS DE TEMPO ("TIME-OUTS")

1. Em cada uma das meias partes de um jogo com uma duração normal, cada equipa pode solicitar:
 - 1.1 Um (1) "desconto de tempo" ("*time-out*") com a duração máxima de um (1) minuto.
 - 1.2 Um (1) "desconto de tempo" ("*time-out*") com a duração máxima de trinta (30) segundos, o qual só pode ser concedido depois de utilizado o desconto de tempo referido no ponto 1.1 deste Artigo.
 - 1.3 Quando uma equipa não solicitar um ou os dois "descontos de tempo" na primeira parte do jogo, não os poderá adicionar aos "descontos de tempo" autorizados para a segunda parte.
 - 1.4 No prolongamento de um jogo não podem ser concedidos descontos de tempo a qualquer das equipas, mesmo quando estes não tenham sido solicitados durante o tempo normal do jogo.
2. Sem prejuízo do estabelecido no ponto 4 deste Artigo, cada "desconto de tempo" tem de ser sempre solicitado ao Árbitro Auxiliar que dirige a Mesa Oficial do Jogo, por um dos Delegados da equipa que o solicita, ou pelo seu Treinador Principal.
 - 2.1 Nesta situação, o Árbitro Auxiliar terá de assegurar de imediato os seguintes procedimentos:
 - 2.1.1 A colocação de um sinal específico de informação - "*torre*" *eletrónica, bandeira ou outro sinal adequado* - no canto superior da Mesa Oficial do Jogo mais perto do banco de suplentes da equipa que solicitou o "desconto de tempo";
 - 2.1.2 O registo no Boletim do Jogo do "desconto de tempo" em questão, que é sempre anotado à equipa que o solicitou, embora esta renuncie ao mesmo, depois de terem sido assegurados os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1.1 deste Artigo.



- 2.2 Quando ocorrer a primeira interrupção do jogo, o Árbitro Auxiliar em questão terá de avisar os Árbitros Principais - *apitando ou por meio do sinal sonoro da Mesa Oficial do Jogo* - que não devem reiniciar o jogo antes que seja concedido o "desconto de tempo" à equipa que o havia solicitado.
3. UM "desconto de tempo" só será efetivo depois dos Árbitros Principais confirmarem - *com o silvar do apito acompanhado de uma sinalética específica* - a sua autorização para a respetiva interrupção do jogo, tendo em atenção que - *se estiver um ou mais jogadores lesionados na pista*-os Árbitros Principais só ordenarão o início do desconto de tempo, depois de terminar a sua assistência e de confirmarem a saída da pista dos jogadores lesionados.
 - 3.1 Uma vez terminado o "desconto de tempo" em questão, o Árbitro Auxiliar emitirá um novo aviso sonoro, para indicar aos Árbitros Principais que devem reiniciar o jogo.
 - 3.2 Quando a equipa que solicitou o desconto de tempo prescinda de utilizar uma parte - *ou a totalidade* - do mesmo, os Árbitros Principais devem assegurar as diligências necessárias para assegurar o reinício imediato do jogo, que terá de ser efetuado através do apito de um dos Árbitros Principais.
4. Durante o "desconto de tempo", os jogadores de cada equipa devem reunir-se junto ao seu banco de suplentes, podendo ambas as equipas realizar qualquer substituição de jogadores.
 - 4.1 Os Árbitros Principais manterão a bola em seu poder e devem-se colocar no meio da pista, para poderem observar e controlar os jogadores e os elementos dos "bancos" de cada equipa.
 - 4.2 O reinício do jogo terá de ser assegurado pelos Árbitros Principais através do apito, exceto quando o reinício do jogo for efetuado com a execução de um livre direto ou de um penalti.

CAPÍTULO V - AÇÃO DISCIPLINAR DOS ÁRBITROS

ARTIGO 17 - SANÇÃO DISCIPLINAR DOS REPRESENTANTES DAS EQUIPAS

1. No exercício da sua ação disciplinar, os Árbitros podem recorrer aos seguintes procedimentos e formas sancionadoras:
 - 1.1 **ADMOESTAÇÃO VERBAL**, nos casos das infrações e os procedimentos especificadas nos pontos 2 e 3 do Artigo 30 destas Regras.
 - 1.2 **CARTÃO AZUL**, complementado com os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 32 destas Regras.
 - 1.3 **CARTÃO VERMELHO**, complementado com os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 33 destas Regras.
2. Se, antes do início do jogo, um jogador ou outro representante de uma equipa for expulso definitivamente pelos Árbitros Principais, poderá ser substituído no Boletim do Jogo, mas os Árbitros Principais terão que elaborar um Relatório com os detalhes dos fatos que determinaram essa sanção.
3. Se durante o intervalo de um jogo, um jogador ou outro representante de uma equipa for expulso definitivamente pelos Árbitros Principais, estes terão que aplicar - *antes do reinício do jogo* - os procedimentos estabelecidos nos pontos 2.1 e 2.2 do Artigo 33 destas Regras.
4. Na parte final dos jogos podem ocorrer situações mais complicadas, sendo importante que os Árbitros Principais não percam a perspetiva dos fatos e tomem com serenidade as decisões mais corretas, sem vacilar - *sempre que seja necessário* - em troca de palavras breves, um com o outro, para definir a melhor decisão a tomar, em particular se ocorrerem tumultos ou protestos generalizados, em que é importante que os Árbitros Principais se apoiem mutuamente e se mantenham em comunicação.
 - 4.1. No "Boletim Oficial do Jogo" deve ser anotada a ação disciplinar exercida pelos Árbitros no que diz respeito às admoestações verbais e à exibição dos diferentes cartões (*azul ou vermelho*).
 - 4.2 Em relação a cada cartão vermelho exibido diretamente, os Árbitros Principais terão de elaborar um "Relatório Confidencial", onde relatarão detalhadamente, de forma clara e rigorosa, as situações e circunstâncias que levaram à expulsão do jogo dos infratores.
5. Os Árbitros Principais têm de ser muito rigorosos no controle disciplinar dos representantes das equipas que estão no banco de suplentes - *controle em que o Árbitro Auxiliar também deve colaborar* - não permitindo que permaneçam de pé mais do que os três (3) representantes autorizados, sancionando sempre com



severidade, todos os protestos ou ações de contestação - *feitas publicamente* - relativas às decisões arbitrais.

5.1 Relativamente ao Treinador Principal de cada equipa, os Árbitros Principais devem consentir um "diálogo esclarecedor" sobre as suas decisões, sendo este de curta duração e efetuado com correção, sem consentir um longo diálogo que possa transformar-se em protesto público.

5.2 Relativamente aos jogadores - incluindo o capitão (esteja ou não em pista) e todos os demais representantes da equipa inscritos no Boletim do Jogo-os Árbitros Principais não poderão dar tréguas a todos aqueles que - *em protesto contra uma decisão arbitral* - revelem discordância com as suas decisões, comportamentos que terão de ser sancionados de acordo com os pontos 5.3 e/ou 5.4 deste Artigo.

5.3 Se qualquer dos infratores utiliza palavrões e/ou insultos gestuais ou verbais a qualquer dos Árbitros e/ou a qualquer um dos membros da Mesa Oficial de Jogo, os Árbitros Principais têm sempre de os sancionar com um cartão vermelho, implicando - *para o infrator e para a sua equipa* - as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 33 destas Regras.

5.4 Se qualquer dos infratores não utilizar palavrões e/ou insultos, manifestando, no entanto, uma indiscutível discordância de uma decisão arbitral, os Árbitros Principais terão de os sancionar sempre em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.

6. SUSPENSÕES TEMPORÁRIAS - SANCIONAMENTO DE INFRAÇÕES DE JOGADORES OU GUARDA-REDES

6.1. Quando for mostrado um cartão azul a um jogador ou a um guarda-redes, os Árbitros Principais têm que o suspender temporariamente do jogo por um período de dois (2) minutos.

6.1.1 Toda e qualquer suspensão temporária de um jogador ou guarda-redes terá que ser integralmente cumprida numa das cadeiras que estão colocadas junto à Mesa Oficial do Jogo.

6.1.2 Não é permitido, em caso algum, que um jogador ou guarda-redes suspenso temporariamente permaneça no banco de suplentes da sua equipa.

6.2 Se houver uma infração do estabelecido no ponto 6.1.1 deste Artigo, o Árbitro Auxiliar tem de assegurar os seguintes procedimentos:

6.2.1 Dirigir-se ao infrator, assegurando o seu regresso à cadeira junto à Mesa Oficial do Jogo.

6.2.2 Se o infrator se recusar a cumprir as suas obrigações, o Árbitro Auxiliar tem que acionar de imediato um sinal sonoro - *interrompendo o jogo* - e informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais exibirão o cartão vermelho ao prevaricador.

6.3 Se - *além de violar o disposto no ponto 6.1.1 deste Artigo* - o jogador ou guarda-redes suspenso temporariamente tinha entrado indevidamente na pista - *substituindo um colega da sua equipa antes de ter cumprido a totalidade do tempo de suspensão* - o Árbitro Auxiliar tem de acionar de imediato um sinal sonoro - *interrompendo o jogo, se for o caso* - e informar os Árbitros Principais da infração, os quais terão de assegurar os seguintes procedimentos:

6.3.1 Exibir dois (2) cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo o Infrator e o Treinador Principal ou - *na sua falta e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado ou ao jogador que é o capitão da equipa.

6.3.2 A equipa dos infratores terá de jogar dois (2) "períodos em Inferioridade", segundo o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras.

6.3.3 O reinício do jogo será efetuado da seguinte forma:

a) Se o jogo foi interrompido pelos Árbitros Principais por causa da infração em questão, será executado um livre direto contra a equipa dos infratores.

b) Se o jogo não estava ativo no momento da infração em questão, o reinício do jogo será efetuado em função da ação que tinha originado a interrupção em causa.

6.4 Se ocorrer a entrada indevida na pista de um jogador de uma equipa que jogava um "período em inferioridade" antes de receber a autorização do Árbitro Auxiliar para isso, este terá de acionar de imediato um sinal sonoro para que os Árbitros Principais sejam avisados da infração - *interrompendo o jogo, se for o caso* - sendo depois aplicados os mesmos procedimentos que estão definidos nos pontos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 deste Artigo.

6.5 No entanto, quando a reentrada indevida em pista de um jogador ou guarda-redes tenha ocorrido por um erro ou engano do Árbitro Auxiliar e que este reconhece junto dos Árbitros Principais, estes



terão que aplicar os procedimentos previstos no ponto 2.2.1 do Artigo 36 destas Regras, sendo anulada qualquer ação disciplinar, que, entretanto, tinha sido efetuada.

ARTIGO 18 - SANÇÃO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - JOGAR EM "INFERIORIDADE"

1. SANCIONAMENTO DISCIPLINAR DAS EQUIPAS - DEFINIÇÃO E NORMAS GERAIS

- 1.1 Durante o jogo, jogar um "período em inferioridade" é a sanção disciplinar que - *embora temporariamente* - penaliza as equipas cujos representantes cometam faltas disciplinares graves e/ou muito graves.
- 1.2 Qualquer equipa que seja sancionada em termos disciplinares, terá de assegurar durante qualquer dos "períodos em inferioridade", um total de quatro (4) jogadores na pista, incluindo um guarda-redes (*com salvaguarda do que está estabelecido no ponto 5.2 do Artigo 20 destas Regras*).
- 1.3 Relativamente às infrações cometidas, os Árbitros Principais terão de assegurar:
 - 1.3.1 A imediata sanção dos infratores, em função da gravidade dos seus comportamentos e controlando (*se for o caso*) a sua retirada da pista e o abandono da zona do banco da sua equipa (*se for exibido um cartão vermelho*).
 - 1.3.2 A execução das substituições que sejam necessárias para que o jogo possa prosseguir, tendo em conta o que está estabelecido no ponto 1.2 deste Artigo, situação que, se não for cumprida, determinará a imediata suspensão do jogo e a sua finalização, em conformidade com o ponto 4 do Artigo 8 destas Regras.
 - 1.3.3 Quando for exercida uma sanção disciplinar a um outro representante da equipa ou a um Jogador que está no banco de suplentes, a correspondente sanção da equipa com um "período em inferioridade" vai implicar que o seu Treinador tenha de retirar da pista um jogador tendo em atenção que:
 - a) neste caso específico, o jogador retirado da pista ocupará o banco de suplentes, uma vez que ele não foi sancionado.
 - b) conseqüentemente, este mesmo jogador poderá voltar ao jogo para substituir um colega, quando o seu Treinador Principal assim o considere (*mantendo um Jogador a menos, se for o caso*).
- 1.4 Quando terminar o tempo de um "período em inferioridade" de uma equipa, o seu Delegado será informado imediatamente pelo Árbitro Auxiliar.

2. CANCELAMENTO DE UM "PERÍODO EM INFERIORIDADE" QUANDO A EQUIPA SANCIONADA SOFRE UM GOLO

Se a equipa que joga um "período em inferioridade" sofrer um golo, pode proceder à entrada imediata em pista de um novo jogador, mas nunca a reentrada de um jogador que foi excluído ou esteja a cumprir uma suspensão temporária, o qual terá de cumprir a totalidade da sanção correspondente.

- 2.1 A entrada em pista do jogador substituto pode ocorrer imediatamente depois do golo sofrido - *na sequência, por exemplo, do livre direto que tenha sido assinalado pela infração que originou o "período em inferioridade" em questão* - situação que, em termos práticos, acaba por não ocorrer.
- 2.2 No entanto, quando um golo válido favorecer a equipa que está a cumprir um "período em inferioridade", nenhuma consequência se produz na sanção estabelecida, uma vez que a equipa em questão tem de continuar a jogar em "inferioridade".
- 2.3 Com salvaguarda do estabelecido no ponto 4 do Artigo 23 destas Regras, quando ocorre um golo obtido por um jogador na sua própria baliza - *em resultado de uma ação deliberada e intencional, num momento em que a sua equipa cumpria um "período em inferioridade"* - o golo em questão não poderá ter qualquer efeito quanto ao final do "período em inferioridade" em questão.

3. CUMPRIMENTO DE UMA OU DUAS SANÇÕES DISCIPLINARES POR PARTE DE UMA DAS EQUIPAS

- 3.1 Quando, num determinado momento do jogo, ocorrer uma única infração, o correspondente "período em inferioridade" pode ser um dos seguintes:
 - 3.1.1 "Período em inferioridade" com a duração máxima de dois (2) minutos, quando o infrator da equipa for sancionado com um cartão azul.



- 3.1.2 "Período em inferioridade" com a duração máxima de quatro (4) minutos, quando o infrator da equipa for sancionado com um cartão vermelho.
- 3.1.3 O início do "período em inferioridade" (*tempo de jogo*) ocorre quando os Árbitros Principais reiniciam o jogo, depois de assegurarem o estabelecido no ponto 1.2 e 1.3 deste Artigo.
- 3.1.4 O final do "período em inferioridade" (*tempo de jogo*) ocorre quando:
- a) a equipa sancionada sofrer um golo; ou
 - b) for esgotado o tempo máximo da sua duração.
- 3.2 Quando - *seja no mesmo momento o jogo, ou num momento posterior* - um representante da mesma equipa cometer uma segunda infração - *que é sancionada com um cartão azul ou com um cartão vermelho* - a sua equipa terá de ser sancionada com um segundo "período em inferioridade", o qual terá de ser assegurado pelos Árbitros Principais da seguinte forma:
- 3.2.1 Dar cumprimento ao estabelecido nos pontos 1.2 e 1.3 deste Artigo.
- 3.2.2 Se o jogo pode prosseguir, a equipa dos infratores é sancionada com um "período em inferioridade" adicional, com a duração máxima de:
- a) dois (2) minutos, se ao infrator da equipa for exibido um cartão azul; ou
 - b) quatro (4) minutos, se ao infrator da equipa for exibido um cartão vermelho.
- 3.2.3 Este segundo "período em inferioridade" terá o seu início (*tempo de jogo*) quando ocorrer o final do primeiro "período em inferioridade".
- 3.2.4 O final do segundo "período em inferioridade" ocorrerá (*tempo de jogo*) em conformidade com o estabelecido no ponto 3.1.4 deste Artigo.

4. CUMPRIMENTO DE TRÊS OU MAIS SANÇÕES DISCIPLINARES POR PARTE DE UMA DAS EQUIPAS

Quando - *seja em momentos diferentes ou no mesmo momento do jogo* - a mesma equipa sofrer uma terceira ou mais sanções disciplinares, antes de cumpridos os dois "períodos em inferioridade" anteriores, os Árbitros Principais terão de assegurar:

- 4.1. O cumprimento do que está estabelecido nos pontos 1.2 e 1.3 deste Artigo.
- 4.2. Se o jogo puder prosseguir, a equipa dos infratores será sancionada com:
- 4.2.1 Um "período em inferioridade" adicional por cada uma das infrações cometidas pelos seus representantes, tendo cada um deles uma duração adicional de cinco (5) minutos, independentemente da sanção (*cartão azul ou cartão vermelho*) que tenha sido exibido, por cada uma das infrações em causa.
- 4.2.2 Cada um dos "períodos em inferioridade" adicionais dessa equipa, terá o seu início no momento (*tempo de jogo*) em que ocorrer o final do "período em inferioridade" que lhe é imediatamente anterior.
- 4.3 No final de cada um dos "períodos em inferioridade" adicionais ocorrerá (*tempo de jogo*) em conformidade com o estabelecido no ponto 3.1.4 deste Artigo.

5. EQUIPAS EM PARIDADE - SANÇÕES DISCIPLINARES QUANDO OCORREM INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS

- 5.1 Quando as duas equipas estão em paridade - *ou seja, têm na pista o mesmo número de jogadores* - e ocorre, no mesmo momento do jogo, a suspensão (*cartão azul*) ou a expulsão definitiva do jogo (*cartão vermelho*) do mesmo número de representantes (*jogador e/ou outros*) de cada uma das equipas, a sanção disciplinar do "período em inferioridade" não será aplicada, sendo assegurados os seguintes procedimentos:
- 5.2 Cada uma das equipas tem de assegurar as substituições necessárias para restabelecer a paridade do número de jogadores que tinham em pista antes das infrações em causa.
- 5.3 Quando uma ou ambas as equipas não tiverem o número necessário de suplentes disponíveis para restabelecerem a paridade, cada uma delas terá de cumprir a sanção que lhes corresponde, sem a substituição dos infratores em questão, com ressalva do estabelecido no ponto 1.3.2 deste Artigo.
- 5.4 Quando - *antes do reinício do jogo, mas depois das substituições mencionadas no ponto 1.2.2 deste Artigo, já tenham sido efetuadas* - acontecer a ocorrência de uma sanção adicional (*cartão vermelho ou azul*) que foi exibido a um representante de uma das equipas - *por uma falta adicional praticada pelo mesmo ou por outro infrator* - os Árbitros Principais deverão assegurar os seguintes procedimentos adicionais:



- 5.4.1 Sancionar a equipa do infrator com o correspondente "período em inferioridade" adicional, tendo em consideração o estabelecido no ponto 4 deste Artigo.
- 5.4.2 Cancelar as substituições que tinham sido realizadas previamente, tendo em consideração que *- se é certo que as duas equipas terão em pista quatro (4) jogadores -* ao reiniciar o jogo uma das equipas tem de cumprir dois "períodos em inferioridade" distintos e a outra equipa só tem de cumprir um "período em inferioridade".

CAPÍTULO VI - SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO

ARTIGO 19 - INICIO E REINICIO DO JOGO - GOLPE DE SAÍDA

1. Em todas situações, o jogo começa sempre com o som do apito do Árbitro, sendo o sinal sonoro do cronometrista meramente indicativo.
2. No início de cada um dos períodos do jogo - *e quando for marcado um golo* - a bola será colocada no centro do círculo central da pista para ser executado o golpe de saída correspondente, depois dos Árbitros Principais apitarem, tendo em atenção o seguinte:
 - 2.1 Em conformidade com o estabelecido no ponto 2.2 do Artigo 6 destas Regras, é a equipa "visitante" - *ou como tal considerada ("Equipa 2")* - que é sempre responsável pela execução do golpe de saída na primeira parte do jogo ou do seu prolongamento, correspondendo à equipa "visitada" - *ou como tal considerada ("Equipa 1")* - executar o golpe de saída no início da segunda parte do jogo ou do seu prolongamento.
 - 2.2 Para ser validado um golo, a equipa que o sofreu recomeça o jogo com a execução de um golpe de saída, excetuando a validação de qualquer golo que seja obtido no desempate ou no desempate preventivo de um jogo.
3. Na execução do golpe de saída todos os jogadores devem permanecer na sua meia pista e só dois deles - *o jogador executante e um colega de equipa* - poderão permanecer dentro do semicírculo central da sua meia pista.
 - 3.1 Após os Árbitros Principais apitarem, a bola estará em jogo, podendo os jogadores da equipa contrária apoderarem-se da bola se o jogador executante demorar a jogar-lha.
 - 3.2 Na execução do golpe de saída a bola pode ser:
 - a) Enviada para a meia pista contrária; ou
 - b) Atrasada para a própria meia pista, situação em que a equipa executante disporá de cinco (5) segundos para a fazer passar para a meia pista contrária, devendo os Árbitros Principais proceder em conformidade com o ponto 1.1.3 do Artigo 15 destas Regras.
4. Se o jogador encarregado da execução do golpe de saída, após o Árbitro apitar, decidir rematar diretamente à baliza adversária e conseguir marcar um golo sem que a bola tenha sido tocada ou jogada por outro jogador, este golo não poderá ser validado pelos Árbitros Principais, que recomeçarão o jogo com a execução de um golpe duplo num dos ângulos inferiores da área de baliza onde a bola entrou na baliza.

ARTIGO 20 - ENTRADAS E SAÍAS DA PISTA - SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Os jogadores de cada equipa - *incluindo os guarda-redes* - devem entrar e sair da pista pela porta existente junto ao seu banco de suplentes quando for efetuada uma substituição, tendo em atenção que, com o jogo ativo, o jogador substituído não pode entrar na pista antes da saída do jogador substituído.
2. **ENTRADAS OU SAÍAS DA PISTA SALTANDO A VEDAÇÃO**
 - 2.1 Se um guarda-redes ou jogador de pista, levado pela ação do próprio jogo, cair fora da pista, os Árbitros Principais podem autorizar que este salte a vedação para regressar ao jogo.
 - 2.2 Nenhum guarda-redes, jogador de pista ou qualquer outro representante de uma equipa, poderá saltar por cima da vedação sem autorização prévia e específica dos Árbitros Principais, pelo que - *quando ocorrer alguma infração* - os Árbitros Principais terão de - *se o jogo estiver ativo* - interromper-lho de imediato, assegurando depois - *mesmo se o jogo não estava ativo* - os procedimentos sancionatórios que estão estabelecidos para esta infração específica, ou seja:



- 2.2.1 Se for a primeira infração do representante da equipa em questão, o infrator terá de ser admoestado verbalmente, em conformidade com o disposto no ponto 3.1 do Artigo 30 destas Regras.
- 2.2.2 Se o infrator em causa for reincidente numa das infrações puníveis com uma admoestação verbal, terá de lhe ser aplicada uma das sanções estabelecidas no ponto 3.2 do Artigo 30 destas Regras.
- 2.3 Se um jogador saltar a vedação para entrar na pista com o jogo em movimento, incorrendo numa situação de "substituição irregular", esta será considerada a falta mais grave e, como tal, os Árbitros Principais deverão seguir os procedimentos indicados no ponto 6 deste Artigo.

3. SUBSTITUIÇÕES OBRIGATÓRIAS

- 3.1 Com exceção de uma situação em que não haja suplentes disponíveis, um guarda-redes ou jogador que seja assistido em pista, será obrigatoriamente substituído, mesmo que a sua condição física lhe permita prosseguir em jogo.
- 3.2 Com exceção do disposto no ponto 1.3 do Artigo 21 destas Regras, quando se verifique uma avaria ou danificação do equipamento do guarda-redes em pista, os Árbitros Principais interromperão o jogo para assegurar a sua imediata substituição, exceto quando não haja um guarda-redes substituto disponível.
- 3.2.1 Não é obrigatória a substituição do guarda-redes, nas situações em que - *aproveitando uma interrupção do jogo* - seja solicitado aos Árbitros Principais permissão para limpar a viseira de proteção ou para fixar as proteções ou outra parte do seu equipamento.
- 3.2.2 Enquanto decorre um "desconto de tempo" ("*time-out*") ou está a ser prestada assistência em pista a um jogador lesionado, não é necessária a autorização prévia dos Árbitros Principais para que o guarda-redes se dirija ao seu banco e faça a limpeza da viseira ou o ajuste do seu equipamento de proteção.
- 3.3 Com exceção do disposto no ponto 3.2.2 deste Artigo, sempre que um guarda-redes em pista se desloque ao seu banco de suplentes para limpar a viseira da sua máscara - *ou por qualquer outro motivo* - sem solicitar a autorização aos Árbitros Principais, estes terão de aplicar:
- 3.3.1 Os procedimentos estabelecidos no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.
- 3.3.2 A substituição obrigatória do guarda-redes infrator pelo guarda-redes suplente, exceto se não houver um guarda-redes suplente disponível.

4. SUBSTITUIÇÕES - NORMAS GENÉRICAS

As substituições de jogadores e/ou guarda-redes podem ser efetuadas com o jogo em movimento ou com o jogo parado, tendo em consideração o que está estabelecido nos pontos seguintes.

- 4.1 Se a substituição for efetuada com o jogo em movimento, o jogador ou guarda-redes substituto não pode entrar na pista antes da saída da pista do jogador ou guarda-redes substituído, situação que - *no caso de uma infração* - terá de ser sancionada pelos Árbitros Principais segundo o disposto no ponto 6 deste Artigo.
- 4.2 Sendo permitidas substituições antes que os Árbitros Principais tenham concluído a colocação dos Jogadores para execução de um livre direto ou de um penalti, nenhuma das equipas pode efetuar substituições depois de autorizada a sua execução, situação que - *no caso de uma infração* - terá que ser sancionada pelos Árbitros Principais da seguinte forma:
- 4.2.1 Se a execução do livre direto ou do penalti ainda não tinha sido iniciada, tem que se assegurar a interrupção imediata do jogo e a as seguintes ações:
- a) exibição de dois (2) cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo o jogador que tinha entrado na pista irregularmente e o Treinador Principal da sua equipa ou - *na sua ausência e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado ou ao capitão;
 - b) sancionar a equipa infratora com dois (2) "períodos em inferioridade" - *segundo o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras* - sem haver lugar a qualquer sanção técnica da equipa infratora.
- 4.2.2 Se a execução do livre direto ou do penalti já se tinha iniciada e foi obtido um golo, os Árbitros Principais têm que assegurar:
- a) os procedimentos indicados no ponto 4.2.1 a) e b) deste Artigo;
 - b) a validação do golo obtido, reiniciando o jogo com o golpe de saída correspondente.



4.2.3 Se a execução do livre direto ou do penalti já se tinha iniciado e não foi obtido um golo, os Árbitros Principais têm que assegurar os procedimentos indicados no ponto 9.5.3 do Artigo 35.

4.3 Os guarda-redes - *inscritos, como tal no Boletim do Jogo* - só podem substituir um outro guarda-redes, excetuando - *segundo o disposto no ponto 5.2 deste Artigo* - quando se tratar da sua reentrada em pista para substituir um jogador de pista, seja nos últimos 5 (*cinco*) minutos do segundo período do tempo normal de jogo, ou seja, no último minuto do segundo período do prolongamento.

4.4 A reentrada em pista de qualquer guarda-redes ou jogador que tenha sido assistido em pista, só se poderá efetuar depois do jogo ter sido recomeçado pelos Árbitros Principais.

5. NORMAS ESPECÍFICAS A CONSIDERAR NA SUBSTITUIÇÃO DE UM GUARDA-REDES

Os guarda-redes podem ser substituídos nas mesmas condições que os restantes jogadores, podendo a sua equipa optar por solicitar aos Árbitros Principais que - *aproveitando uma interrupção do jogo* - sejam concedidos trinta (30) segundos para realizar a substituição pelo guarda-redes suplente.

5.1 Quando - *seja por uma lesão incapacitante ou por questões disciplinares, ou seja, em função do disposto no ponto 3 deste Artigo* - a substituição do guarda-redes tem de ser efetuada obrigatoriamente. No caso de não haver um guarda-redes suplente disponível, os Árbitros Principais têm de conceder três (3) minutos para que um jogador de pista possa realizar essa substituição, colocando o capacete e o resto do equipamento de proteção dos guarda-redes.

5.1.1 Se - *por falta de outra alternativa* - o guarda-redes substituído se negar a ceder o seu equipamento de proteção ao jogador que o vai substituir, os Árbitros Principais devem diligenciar a intervenção dos Delegados dessa equipa e/ou do capitão em pista, para que o problema seja rapidamente resolvido.

5.1.2 Se estas diligências não resultarem frutíferas, o jogo será dado por terminado pelos Árbitros Principais, efetuando um relatório detalhado no Boletim do Jogo.

5.2 Como uma opção técnica, o guarda-redes poderá ser substituído por um jogador de pista da mesma equipa, em conformidade com as seguintes restrições (*):

5.2.1 Esta substituição só é permitida durante os seguintes dois períodos temporais:

a) nos últimos cinco (5) minutos do segundo período do tempo normal de jogo;

b) no último minuto do segundo período do prolongamento.

5.2.2 O jogador que entra em pista para substituir o guarda-redes não poderá usar as proteções específicas dos guarda-redes, nem tampouco podem beneficiar dos direitos especiais concedidos aos guarda-redes na sua área de baliza.

(*) Nota importante: Se ocorrer a substituição do guarda-redes por um jogador de pista fora dos tempos indicados, terá que ser considerada como uma "substituição irregular", sancionável conforme o estabelecido no ponto 5.3 deste Artigo.

5.3 Se um jogador entrar indevidamente na pista para substituir um guarda-redes antes do tempo que está estabelecido no ponto 5.2.1 deste Artigo, tem de ser considerados os seguintes procedimentos:

5.3.1 Quando o jogo estiver ativo e em curso, o Árbitro Auxiliar efetuará de imediato um aviso sonoro para informar os Árbitros Principais do ocorrido, os quais interromperão o jogo, aplicando, imediatamente depois, os procedimentos seguintes:

a) exibição de dois (2) cartões vermelhos, expulsando definitivamente do jogo o jogador que entrou na pista e o Treinador Principal dessa equipa, ou - *na sua ausência e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado ou ao capitão;

b) sancionar a equipa infratora com dois (2) "períodos em inferioridade", em conformidade com o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras.

c) o reinício do jogo será efetuado com a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.

5.3.2 Quando a ação ocorrer com o jogo parado ou interrompido, o Árbitro Auxiliar ou os Árbitros Principais devem de interferir de imediato para corrigir a situação, para que um guarda-redes da equipa em causa - *o que tinha saído de pista ou um guarda-redes suplente* - reentre na pista para substituir um dos demais jogadores, sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.

6. SUBSTITUIÇÃO IRREGULAR E SANCIONAMENTO DOS INFRATORES



- 6.1 Quando o jogo estiver parado ou interrompido nunca pode ser considerada a existência de uma substituição irregular, o que impede os Árbitros Principais de autorizarem que o jogo se reinicie sem confirmar se estão reunidas todas as condições regulamentares que o permitam fazer.
- 6.2 Quando o jogo estiver ativo e em curso e ocorrer uma substituição irregular, os Árbitros devem assegurar - *com ressalva do estabelecido nos pontos seguintes* - a exibição de um cartão azul ao jogador ou guarda-redes substituto, sendo a sua equipa sancionada com o correspondente "período em inferioridade", em conformidade com o Artigo 18 destas Regras.
- 6.3 Se ocorrer uma entrada indevida na pista de um jogador ou guarda-redes não autorizado a fazer-lho - *seja porque tinha sido temporária ou permanentemente excluído do jogo, ou porque não tinha sido previamente inscrito no Boletim do Jogo* - os Árbitros Principais têm de assegurar o cumprimento das normas estabelecidas nos pontos 6.2 e 6.3 do Artigo 17 destas Regras.
- 6.4 Quando o jogo for interrompido pelos Árbitros Principais para exercerem uma ação disciplinar devido a uma substituição irregular, o jogo terá de ser reiniciado com a execução de um livre direto contra a equipa do infrator.

ARTIGO 21 - AÇÃO E INTERVENÇÃO DOS GUARDA-REDES NO JOGO

1. POSIÇÃO BÁSICA DE UM GUARDA-REDES E AÇÕES NA DEFESA DA SUA BALIZA

- 1.1 Como acontece com os demais jogadores, o guarda-redes deve apoiar-se sobre os seus patins, sendo-lhe permitido manter um dos joelhos apoiado no solo, exceto quando seja executado um penalti ou um livre direto contra a sua equipa, conforme o disposto no Artigo 35 destas Regras.
- 1.2 No entanto, quando na defesa da sua baliza - *ao tentar defender um remate e evitar que a sua equipa sofra um golo* - o guarda-redes poderá; ajoelhar-se, sentar-se, deitar-se ou arrastar-se, podendo deter a bola com qualquer parte do seu corpo, mesmo que o tenha em contato temporário com o solo da pista.
- 1.3 Se o guarda-redes deixar cair algum componente do seu equipamento de proteção (*máscara ou capacete, luvas, caneleiras*) e assim defender um remate à sua baliza, não haverá lugar à sinalização de qualquer falta, devendo os Árbitros Principais aplicar a "lei da vantagem" e só depois, interrompem o jogo para que este volte a colocar o equipamento que lhe tinha caído.

2. INFRAÇÕES DE UM GUARDA-REDES NA DEFESA DA BALIZA

- 2.1 Na defesa da sua baliza, não é permitido ao guarda-redes:
 - 2.1.1 Agarrar ou prender a bola com a mão.
 - 2.1.2 Deitar-se intencionalmente em cima da bola.
 - 2.1.3 Reter intencionalmente a bola entre as suas pernas, impedindo que esta seja jogada.
- 2.2 Sempre que ocorrer qualquer uma das infrações estabelecidas no ponto 2.1 deste Artigo, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato e assinalarem um penalti contra a equipa do guarda-redes infrator, sem que a infração em causa seja sancionada disciplinarmente.

3. AÇÃO DOS GUARDA-REDES FORA DA SUA ÁREA DE BALIZA

Quando o guarda-redes se encontre com o seu corpo totalmente fora da sua área de baliza, não poderá utilizar de forma intencional, os seus instrumentos específicos de proteção, estando sujeito às seguintes penalizações.

- 3.1 Se o guarda-redes jogar a bola intencionalmente com as luvas ou as proteções, o jogo será interrompido imediatamente pelos Árbitros Principais que lhe exibirão o cartão azul, assegurando o cumprimento das sanções estabelecidas no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.
- 3.2. Se o guarda-redes jogar a bola de forma irregular - *ou se, de forma não intencional, a bola tocar nos seus instrumentos de proteção* - os Árbitros Principais devem assinalar - *se não houver lugar à aplicação da "lei da vantagem"* - um livre indireto contra a equipa do infrator sem que seja exercida qualquer ação disciplinar.

4. INFRAÇÕES DO GUARDA-REDES COMETIDAS FORA DA SUA ÁREA DE BALIZA

Quando a bola estiver numa zona por detrás da sua área de baliza, podem ocorrer algumas infrações do guarda-redes, que obrigam os Árbitros Principais a interromper de imediato, o jogo para sancionar as infrações da seguinte forma:



- 4.1 Assinalar uma falta de equipa - *com a execução do correspondente livre indireto (se for o caso) no canto inferior da área de baliza que estiver mais perto do lugar da infração* - sempre que o guarda-redes em causa golpear com o seu stick:
 - a) O stick do jogador adversário;
 - b) A zona dos patins e/ou das caneleiras de proteção do jogador adversário, sem provocar o seu derrube na pista e/ou sem usar de violência nessa ação.
- 4.2 Assinalar uma falta técnica - *com a execução do correspondente livre indireto no canto inferior da área de baliza que estiver mais perto do lugar da infração* - sem exercer qualquer ação disciplinar, quando o guarda-redes jogar a bola com o stick de forma irregular, ou não esteja apoiado exclusivamente nos seus patins, mantendo um ou os dois joelhos apoiados no solo.
- 4.3 Assinalar um livre direto - *depois de exibir o cartão azul ao guarda-redes infrator* - sempre que este golpear com o seu stick um jogador adversário na zona dos patins e/ou das caneleiras de proteção, provocando o seu derrube na pista.
- 4.4 Assinalar um livre direto - *depois de exibir o cartão vermelho ao guarda-redes infrator* - sempre que este golpear com o seu stick um jogador adversário, agredindo-o numa zona desprotegida do corpo (*pernas, braços, tronco, etc.*)

5. GOLO OBTIDO POR UM GUARDA-REDES

Se um guarda-redes efetuar uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza, impactando a bola, que acaba por entrar diretamente na baliza adversária, sem ter sido jogada ou tocada por qualquer outro jogador em pista, o golo assim obtido tem de ser validado pelos Árbitros, em conformidade com o estabelecido no ponto 1.2.4 do Artigo 23 destas Regras.

ARTIGO 22 - JOGANDO A BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS

1. JOGAR OU REMATAR A BOLA COM O STICK - PROCEDIMENTOS ARBITRAIS

- 1.3 Quando um Jogador elevar o seu stick acima do nível do seu próprio ombro, os Árbitros Principais terão de considerar as seguintes situações:
 - 1.3.1 Sancionar com uma falta técnica sempre que a elevação do stick for considerada perigosa para os Árbitros e/ou qualquer jogador em pista (*adversários ou da sua própria equipa*);
 - 1.3.2 Considerar válida esta ação quando um jogador - *depois de ter elevado o seu stick sem por em perigo os Árbitros e/ou os demais jogadores em pista* - controla a bola e decide impactar-lha na direção de um colega de equipa ou da baliza adversária, tentando marcar um golo.
- 1.4 Não poderá ser validado qualquer golo que seja obtido em consequência- *acidental ou não* - de um ressalto da bola em qualquer parte do corpo ou nos patins de um jogador da equipa que dele iria beneficiar.
- 1.5 No entanto, terá de ser sempre validado qualquer golo obtido como seguidamente indicado:
 - 1.5.1 Golo que foi obtido nas circunstâncias estabelecidas no ponto 1.3.2 deste Artigo.
 - 1.5.2 Golo que foi obtido por um jogador na sua própria baliza, seja com o seu stick ou, em consequência - *acidental ou não* - de um ressalto da bola nos seus patins e/ou em qualquer parte do seu corpo.

2. INTERVENÇÃO DE JOGADORES COM IRREGULARIDADES NO SEU EQUIPAMENTO - SANCIONAMENTO

- 2.1 Com exceção das disposições do ponto 3.2 deste Artigo, os Árbitros Principais têm que interromper o jogo e assinalar a correspondente falta de equipa - *a qual deve ser sancionada imediatamente depois de ser efetuada uma admoestação verbal, de acordo com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras* - quando um Jogador ou um guarda-redes jogar a bola - *ou tomar parte ativa no jogo* - com o seu equipamento em estado irregular e seja comprovada uma das seguintes circunstâncias:
 - 2.1.1 Jogar a bola intencionalmente sem stick.
 - 2.1.2 Jogar a bola com um dos patins avariados (*p. ex. perda ou bloqueio de alguma roda, patim separado da bota, etc.*)
 - 2.1.3 Guarda-redes que joga ou defende a bola sem ter colocados todos os seus elementos de proteção (*máscara de proteção integral ou capacete e viseira, peitilho, duas luvas e duas caneleiras de guarda-redes*).



- 2.2 Se um jogador tem o seu equipamento em condições irregulares, mas não tiver intervenção ativa no jogo, este não deve ser interrompido pelos Árbitros Principais, os quais aproveitarão uma sua interrupção, para obrigar à substituição do jogador em questão.

3. **RESTRIÇÕES À INTERVENÇÃO DOS JOGADORES PARA MOVIMENTAR A BOLA**

- 3.1 Os Árbitros Principais devem de interromper o jogo e assinalar uma falta técnica - *a qual será sancionada em conformidade com o estabelecido no Artigo 29 destas Regras* - quando um jogador cometer qualquer uma das seguintes infrações:
- 3.1.1 Jogar a bola quando - *além dos patins* - tem as mãos ou qualquer outra parte do seu corpo em contato com o solo, exceção feita ao guarda-redes quando está na sua área de baliza.
 - 3.1.2 Jogar a bola com as mãos, braços ou com qualquer outra parte do seu corpo.
 - 3.1.3 Parar a bola com a mão ou pontapear-lha intencionalmente.
 - 3.1.4 Imobilizar a bola entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick.
 - 3.1.5 Jogar a bola quando se encontrar apoiado ou agarrado a uma das balizas, exceção feita ao guarda-redes quando estiver na sua área de baliza.
 - 3.1.6 Estar parado de costas para a pista, mantendo a posse da bola, em qualquer canto da pista ou por detrás de uma baliza.
- 3.2 Com exceção feita ao guarda-redes quando se encontra na sua área de baliza, a bola não poderá ser elevada a mais de 1,50 metros de altura.
- 3.2.1 No caso de ocorrer uma infração deste tipo, os Árbitros Principais sancionarão a equipa do infrator com um livre indireto, mesmo que a infração aconteça dentro da área de baliza da equipa do infrator.
 - 3.2.2 No entanto, quando a bola não sair da pista, não será considerada como infração uma situação na qual a bola suba acima de 1,50 metros, devido a um ressalto, seja na baliza ou nas tabelas, seja no corpo, no stick ou nos patins de um jogador de pista.

4. **BOLA DEFEITUOSA**

Quando uma bola se torna defeituosa, os Árbitros Principais interromperão o jogo, procedendo à sua substituição por uma nova bola, que eles escolherão, recomeçando o jogo com um livre indireto a executar pela equipa que tinha a posse da bola, no momento da interrupção.

5. **BOLA "EM JOGO"**

- 5.1 Considera-se a "bola em jogo" quando os Árbitros Principais apitam para iniciar ou reiniciar o jogo ou quando - *depois de uma interrupção do jogo efetuada pelos Árbitros Principais para assinalar um livre indireto* - o jogador que beneficia da falta ponha a bola em jogo.
- 5.2 Considera-se também que a bola está em jogo quando tocar acidentalmente nos Árbitros Principais ou quando subir acidentalmente a mais de 1,50 metros, seja por ter embatido na armação da baliza, nas vedações laterais ou do fundo da pista, por defesa do guarda-redes e também por ressalto entre dois "sticks" adversários.

6. **BOLA "FORA DE JOGO"**

Considera-se a "bola fora de jogo" sempre que o jogo tenha sido interrompido pelos Árbitros Principais, por força de uma das seguintes situações:

6.1. **A BOLA SAI DA PISTA OU FICA PRESA ENTRE A TABELA E A REDE DE PROTEÇÃO**

Se a bola sair fora da pista, seja por ter sido intencionalmente lançada por um jogador ou por ter tocado acidentalmente nele, seja por ter sido rematada contra a barra ou os postes da baliza, o jogo terá de ser interrompido pelos Árbitros Principais, ordenando depois - *utilizando sempre o seu apito* - o recomeço do jogo em conformidade com as seguintes alternativas:

- 6.1.1 A execução de um livre indireto contra a equipa do infrator, se os Árbitros não têm dúvidas quanto ao jogador que foi o responsável pela bola ficar fora de jogo.
- 6.1.2 A execução de um golpe duplo, quando os Árbitros têm dúvidas sobre o jogador que foi o responsável por a bola ficar fora de jogo.

6.2 **BOLA PRESA NAS CANELEIRAS DO GUARDA-REDES OU EM QUALQUER PARTE EXTERIOR DA BALIZA.**

Nestas situações os Árbitros Principais interromperão o jogo, reiniciando-o depois com um golpe duplo, assinalado num dos cantos inferiores da área de baliza em questão.

6.3 **BOLA TOCA NO TETO DO PAVILHÃO.**



Quando a bola tocar o teto do pavilhão- *o que pode acontecer por efeito de uma defesa do guarda-redes ou por efeito de um remate que embate na armação da baliza ou quando os Árbitros Principais têm dúvidas sobre qual foi o infrator* -o jogo se reiniciará com um golpe duplo no centro da pista.

ARTIGO 23 - OBTENÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM GOLO

1. VALIDAÇÃO DE UM GOLO

- 1.1 Será considerado um golo sempre que - *com o jogo em movimento e em condições regulamentares* - a bola passe completamente a "linha da baliza", que está situada entre os postes e debaixo da barra, sem que tenha sido rematada, transportada ou impulsionada com o pé ou com qualquer outra parte do corpo do jogador atacante.
- 1.2 Um golo será sempre válido se for o resultado de:
 - 1.2.1 Um remate regular, efetuado de qualquer parte da pista, exceto se proceder da execução de um livre indireto ou de um "golpe de saída" e a bola entrar diretamente na baliza, sem ter sido tocada por qualquer outro jogador.
 - 1.2.2 A execução regular de um golpe duplo, mesmo se a bola entrar diretamente na baliza, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador.
 - 1.2.3 Um golo marcado por um jogador na sua própria baliza, seja com o stick, ou em resultado - *acidental ou não* - de um ressalto da bola em qualquer parte do seu corpo ou de um ressalto nos seus próprios patins.
 - 1.2.4 Um golo obtido por um guarda-redes que efetuou uma intervenção correta e não faltosa na defesa da sua baliza, impactando a bola, que acabou por entrar diretamente na baliza adversária, sem ter sido jogada ou tocada por qualquer outro jogador em pista.
- 1.3 Se a bola subir mais de 1,50 metros de altura - *depois de embater contra um dos postes ou contra a barra da baliza, ou contra as vedações laterais ou de fundo* - e ao cair bater nas costas do guarda-redes e entrar na baliza, os Árbitros Principais terão de considerar esse golo como válido.
- 1.4 Se o guarda-redes de uma equipa ao defender atirar o stick, a máscara ou a luva na direção da bola tentando - *sem o conseguir* - evitar um golo, os Árbitros Principais devem dar esse golo como válido e sancionar disciplinarmente o guarda-redes em causa, segundo o ponto 8.3.1 b) do Artigo 27 destas Regras.

2. GOLOS NÃO VÁLIDOS

2.1 UM GOLO NÃO SERÁ VÁLIDO SE FOR RESULTANTE DE:

- 2.1.1 Um ressalto - *acidental ou não* - em qualquer parte do corpo ou dos patins de um jogador da equipa que dele beneficia.
 - 2.1.2 A execução de um livre indireto, entrando a bola diretamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador.
 - 2.1.3 A execução de um golpe de saída, entrando a bola diretamente na baliza da equipa adversária, sem ter sido tocada ou jogada por qualquer outro jogador.
 - 2.1.4 A intervenção de um elemento estranho ao jogo, que tinha entrado indevidamente na pista.
 - 2.1.5 A execução de um jogador que - *tendo a posse da bola por detrás da baliza adversária* - decidiu levantar-lha por cima da baliza.
- 2.2 Em qualquer das situações descritas nos pontos anteriores, o jogo será reiniciado com a execução de um golpe duplo, que será sempre executado em qualquer dos cantos inferiores dessa área dessa baliza

3. GOLO OBTIDO NO FINAL DO JOGO OU NO FINAL DA PRIMEIRA PARTE

Se for marcado um golo válido em simultâneo com o sinal da Mesa Oficial do Jogo a indicar o final de qualquer uma das partes do jogo, os Árbitros Principais devem validar o golo, ordenando a execução do correspondente "golpe de saída", apitando logo depois para dar por terminado o jogo ou a primeira parte.

4. GOLO INTENCIONAL NA SUA PRÓPIA BALIZA

Se, de uma forma deliberada e intencional, um jogador ou um guarda-redes, decidir marcar um golo na sua própria baliza, os Árbitros Principais terão sempre de o validar, aplicando - *também* - os seguintes procedimentos:



- 4.1 A exibição de dois (2) cartões vermelhos, um ao jogador ou guarda-redes em causa e outro ao Treinador Principal da sua equipa ou - *na sua ausência e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou ao Delegado da Equipa ou ao capitão em pista.
- 4.2 Sancionar a equipa dos infratores com dois (2) "períodos em inferioridade", segundo o disposto no ponto 1 do Artigo 18 destas Regras.

ARTIGO 24 - BLOQUEIO E OBSTRUÇÃO

1. BLOQUEIO

Ação tática legal efetuada por um jogador atacante que - *sem promover qualquer contato físico* - tenta impedir que um adversário obtenha uma posição defensiva mais favorável, dificultando assim a eficácia da sua intervenção.

- 1.1 O jogador bloqueador pode efetuar a ação de bloqueio de forma estática (*sem bola*) ou dinâmica (*com bola*)
- 1.2 Se o jogador bloqueado se encontrar parado, o "bloqueador" pode efetuar o bloqueio tão perto quanto quiser, sempre e quando não provoque qualquer contato físico.
- 1.3 Se o jogador bloqueado estiver em movimento, o "bloqueador" deve deixar o espaço suficiente - *a distância mínima exigida é de cinquenta (50) centímetros* - para que o jogador bloqueado possa também tentar evitar o bloqueio, parando ou mudando de direção.
- 1.4 O jogador "bloqueador" deve manter sempre uma postura sem nenhum tipo de "agressividade", mantendo o tronco ligeiramente fletido e o stick em baixo.

2. DESAZER O BLOQUEIO

Ação legal de grande utilidade tática, na que não chega a existir uma ocupação de espaço por parte do jogador atacante e que é executado sem nenhum contato físico com o jogador defensor adversário.

3. CORTINA

A cortina é outra ação tática legal desenvolvida por um jogador atacante que, sem estar na posse da bola, se movimenta por diante do defensor adversário, dificultando desta forma a sua ação defensiva e facilitando a trajetória ofensiva do jogador que tem a posse da bola.

4. BLOQUEIO ILEGAL

O bloqueio é ilegal quando ocorrer qualquer das seguintes situações:

- 4.1 O jogador bloqueador provoca o contato físico com um defensor adversário.
- 4.2 O jogador bloqueador assume uma posição agressiva, colocando o seu stick acima da linha dos patins, conseguindo espaço adicional ou intimidar o jogador bloqueado.
- 4.3 O jogador bloqueador está em movimento e não respeita a distância de cinquenta (50) centímetros relativamente ao jogador bloqueado, ou quando o jogador bloqueador empurrar ou chocar contra o jogador bloqueado.

5. OBSTRUÇÃO

Ação de jogo ilegal, na qual um jogador provoca intencionalmente o contato físico com um adversário, para impedir a sua oposição a uma jogada e/ou o seu progresso na pista, como nestes exemplos:

- 5.1 Cortar ou barrar a passagem de um adversário, não permitindo a sua desmarcação sem bola ou impedindo que este participe numa jogada que está em curso.
- 5.2 Reter um adversário contra a vedação, impedindo-o de jogar a bola.
- 5.3 Agarrar ou apoiar-se no arco da baliza, na barra ou na parte superior da vedação da pista, com o objetivo de impedir a passagem de um adversário, prejudicando desta forma a sua livre movimentação.

6. SANÇÃO DOS BLOQUEIOS ILEGAIS E DAS OBSTRUÇÕES

O bloqueio ilegal e a obstrução devem ser sancionados pelos Árbitros Principais, assinalando uma falta de equipa, atendendo ao estabelecido no ponto 1.2.1 do Artigo 31 destas Regras.

- 6.1 Os Árbitros Principais terão de saber fazer uma correta avaliação e diferenciação entre:
 - 6.1.1 As ações faltosas e "puníveis" - *como é o caso da obstrução e do bloqueio ilegal* - relacionadas com infrações cometidas intencionalmente e que implicam o contato com os adversários; e
 - 6.1.2 As ações táticas dos jogadores atacantes, perfeitamente legais e que, como tal, valorizam a competitividade do jogo e como tal não devem ser punidas.



- 6.2 Se um jogador, pela ação do jogo, se encontra no caminho do adversário, não é obrigado a desviar-se, para lhe deixar o caminho livre, podendo manter-se na trajetória do adversário, ficando parado perante ele, sempre e quando se abstenha de efetuar qualquer movimento.

ARTIGO 25 - OUTRAS SITUAÇÕES ESPECÍFICAS DO JOGO

1. DESLOCAÇÃO DA BALIZA

Quando a baliza se desloque do seu lugar, os Árbitros Principais devem seguir os seguintes procedimentos:

- 1.1 Quando a baliza for deslocada intencionalmente por um guarda-redes ou um jogador de uma das equipas, os Árbitros Principais interromperão imediatamente o jogo, e exibirão um cartão azul ao infrator, assegurando as sanções correspondentes segundo o especificado no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras, tendo em consideração o seguinte:
 - 1.1.1 Se a baliza for deslocada por um jogador da equipa atacante, os Árbitros devem assinalar o correspondente livre direto contra a equipa do infrator.
 - 1.1.2 Se a baliza for deslocada por um jogador ou pelo guarda-redes da equipa defensora, os Árbitros devem assinalar o correspondente penalti contra a equipa do infrator.
- 1.2 Se a deslocação da baliza foi causada por uma ação involuntária e não intencional de um jogador de qualquer das equipas, os Árbitros Principais devem proceder da seguinte forma:
 - 1.2.1 Recolocar a baliza no seu lugar original, sem que seja necessário proceder a uma interrupção do jogo.
 - 1.2.2 No caso de ser inviável a opção citada no ponto anterior, os Árbitros Principais interromperão o jogo para que a baliza possa ser recolocada na sua posição original, reiniciando o jogo com a execução de um livre indireto por parte da equipa que se encontrava com a posse da bola no momento em que o jogo foi interrompido.

2. GOLPE DUPLO

- 2.1 Depois de ser interrompido pelos Árbitros Principais, o jogo recomeça com um golpe duplo numa das seguintes circunstâncias:
 - 2.1.1 Uma interrupção foi efetuada sem que tivesse sido assinalada uma falta e os Árbitros Principais não sabem qual das equipas estava com a posse da bola no momento da interrupção.
 - 2.1.2 Uma interrupção foi efetuada para assinalar duas faltas, da mesma gravidade e cometidas em simultâneo, por dois jogadores, um de cada equipa, com salvaguarda do disposto no ponto 7.1.2 b) do Artigo 27.
- 2.2 Para a execução do golpe duplo, dois jogadores, um de cada equipa, terão de se colocar um em frente do outro, de costas para a sua meia pista, tendo o stick apoiado no solo e a uma distância mínima de vinte (20) centímetros da bola.
 - 2.2.1 Excetuando os jogadores que participam na execução do golpe duplo, todos os demais jogadores deverão colocar-se a uma distância de pelo menos, três (3) metros, relativamente ao local da execução.
 - 2.2.2 Na execução de um golpe duplo, qualquer dos jogadores só poderá tentar jogar a bola depois do Árbitro apitar.
 - 2.2.3 Se um dos jogadores movimentar a bola antes do Árbitro apitar, será assinalado de imediato um livre indireto contra a equipa do jogador infrator, que será executado no mesmo local.
- 2.3 Os Árbitros Principais indicarão o local da execução de um golpe duplo em função do lugar em que se encontrava a bola no momento da interrupção, com exceção das situações específicas indicadas nos pontos seguintes.
 - 2.3.1 No caso dos Árbitros Principais invalidarem um golo irregular, por ter sido alcançado diretamente na execução de um golpe de saída ou de um livre indireto, o golpe duplo será executado em qualquer dos cantos inferiores da área da baliza em questão.
 - 2.3.2 No caso da bola ficar fora de jogo, por ter ficado presa entre as caneleiras do guarda-redes ou em qualquer parte exterior da armação da baliza, o golpe duplo será executado em qualquer dos cantos inferiores da área dessa baliza.
 - 2.3.3 No caso da bola tocar no teto do pavilhão - atendendo o disposto no ponto 6.3 do Artigo 22 destas Regras - o golpe duplo será executado na marca do centro da linha de meia-pista.



2.3.4 No caso das interrupções efetuadas quando a bola se encontrar dentro da área de baliza ou entre o prolongamento da linha de golo e a vedação de fundo, o golpe duplo será executado no canto inferior da área de baliza que está mais próximo do local onde a bola se encontrava no momento da interrupção.

3. AVARIAS OU DEFICIÊNCIAS OCORRIDAS DURANTE O JOGO

- 3.1 Se no decorrer de um jogo acontecer uma ou mais interrupções - *seja por avarias na instalação elétrica, ou por deficiências na própria pista de jogo, ou porque a pista ficou molhada e escorregadia*, os Árbitros Principais devem conceder uma tolerância suplementar de sessenta (60) minutos no máximo, para permitir que essas anomalias possam ser eventualmente resolvidas e o jogo possa prosseguir.
- 3.2 A tolerância suplementar indicada no ponto anterior engloba a margem de tempo máxima para o total das interrupções que os Árbitros Principais entendam conceder, para tentar resolver as anomalias que possam acontecer durante o jogo.
- 3.3 Uma vez ultrapassado o limite total de sessenta (60) minutos e no caso das anomalias existentes não tenham sido solucionadas - *tendo sido excedido o tempo total da tolerância estabelecida no ponto 3.1 deste Artigo* - os Árbitros Principais darão o jogo por terminado, informando os capitães de cada equipa, da sua decisão, relatando os fatos ocorridos no Boletim do Jogo.

4. LESÕES DE JOGADORES EM PISTA

- 4.1 Se um guarda-redes ou um jogador se lesionar, necessitando de assistência em pista, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, autorizando o Médico e/ou o Massagista a entrar em pista para lhe prestar a assistência necessária (*mesmo que estes tenham sido expulsos do jogo*).
- 4.1.1 Quando estiver a ser prestada assistência em pista a um jogador lesionado, é permitido que os demais jogadores (*guarda-redes incluídos*), se possam reunir junto ao seu banco de suplentes.
- 4.1.2 Excetuando a situação de não haver jogadores suplentes disponíveis no banco, um guarda-redes ou um jogador assistido dentro da pista, tem de ser obrigatoriamente substituído, tendo em consideração que:
- a) O regresso à pista do guarda-redes ou do jogador assistido na pista só é permitido depois do jogo ter sido recomeçado.
 - b) Se, por uma sanção disciplinar ou uma lesão, não houver um guarda-redes disponível, a sua substituição deve ser efetuada por um jogador de pista, conforme o disposto no ponto 5.1 do Artigo 20 destas Regras.
- 4.2 Só os Árbitros Principais podem decidir se um jogador tem ou não de ser assistido em pista. Consequentemente:
- 4.2.1 Se a entrada em pista do Médico e/ou do Massagista (*ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta*) ocorrer sem a prévia autorização dos Árbitros, estes terão de os sancionar com uma admoestação verbal, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.
- 4.2.2 Se houver a reincidência numa infração de admoestação verbal, terá de ser exibido o cartão vermelho, ao(s) infrator(es), expulsando-o(s) do jogo.
- 4.2.3 Quando os Árbitros solicitarem a entrada em pista do Médico e/ou do Massagista (*ou Enfermeiro ou Fisioterapeuta*) e estes acabarem por não assistir o jogador ou o guarda-redes lesionado, a sua substituição é assim mesmo obrigatória.
- 4.3 Para recomeçar o jogo, os Árbitros Principais ordenarão - *em função do local onde se encontrava a bola no momento da interrupção do jogo para* - a execução de:
- 4.3.1 Um livre indireto, a favor da equipa que tinha a posse da bola quando ocorreu a interrupção;
- 4.3.2 Um golpe duplo, se tiverem dúvidas sobre a equipa que tinha a posse da bola.

5. AÇÕES EM QUE O JOGADOR OU GUARDA-REDES PROCURA BENEFICIAR DE UMA FALTA DE FORMA ILEGÍTIMA

- 5.1 Os Árbitros Principais devem valorizar com clareza as situações que podem provocar comportamentos que são ética e desportivamente reprováveis, quando alguns jogadores tentam enganar os Árbitros Principais e procurar - *de uma forma ilegítima* - o benefício de uma falta que, na realidade, não o é, situações que ocorrem com mais frequência em ações específicas do jogo, em particular:



- 5.1.1 Jogador que - *que estando com a posse da bola, no interior da área de baliza da equipa adversária* - tenta que sejam consideradas como faltas algumas ações de jogo em que - *por exemplo*- decide renunciar ao ataque da baliza, optando por dirigir a bola para:
- o corpo ou proteções do guarda-redes que tinha perdido temporariamente o seu stick;
 - o corpo de um jogador defensor que se encontrava caído na pista.
- 5.1.2 Jogador ou guarda-redes que, tenta enganar os Árbitros, simulando ter sofrido uma falta técnica ou disciplinar, procurando recolher, de forma ilegítima, um benefício para a sua equipa.
- 5.2 Na análise das situações de jogo idênticas às exemplificadas nos pontos anteriores, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, decidindo depois o seguinte:
- 5.2.1 Se for a primeira vez que o jogador ou o guarda-redes infrator incorreu neste tipo de infração, os Árbitros Principais terão de assegurar:
- a admoestação verbal do infrator, em conformidade com o disposto no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras;
 - sancionar com uma falta de equipa o seu comportamento reprovável; e
 - reiniciar o jogo com um livre indireto (ou com um livre direto), em função do estabelecido no ponto 3.1 do Artigo 31 destas Regras.
- 5.2.2 Se o jogador ou o guarda-redes infrator já tinha uma admoestação verbal anterior - em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras - terá que lhe ser exibido um cartão azul, implicando - *para ele e para a sua equipa* - as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.
6. **EQUIPA COM SEIS (OU MAIS) JOGADORES EM PISTA QUANDO O JOGO ESTÁ PARADO**
- 6.1 Uma equipa pode ter seis (6) ou mais jogadores em pista durante uma pausa do jogo, seja pela obtenção de um golo, ou pela lesão de um atleta, ou por qualquer outro motivo.
- 6.2 Em todas estas situações, os Árbitros Principais não podem ordenar o reinício do jogo, sem que sejam cumpridas todas as condições regulamentares aplicáveis, ou seja, terão de ordenar a saída da pista de um (*ou mais*) jogadores da equipa em questão, para que o jogo possa ser reiniciado.
7. **UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTO E/OU PROTEÇÕES NÃO PERMITIDAS NO REGULAMENTO TÉCNICO**
- Quando os Árbitros Principais verificarem que qualquer jogador, e em particular os guarda-redes, tentam utilizar no jogo qualquer equipamento e/ou proteções que não cumpram com o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins, têm de assegurar os seguintes procedimentos:
- 7.1 Obrigar, que o infrator saia de imediato da pista, informando-o- *conjuntamente com um Delegado da sua equipa* - que só poderá participar no jogo depois de se apresentar com o equipamento e as proteções regulamentares.
- 7.2 Consequentemente, o infrator em causa terá de se apresentar ao Árbitro Auxiliar para que este possa controlar se pode ou não, participar no jogo, depois de eliminadas as irregularidades que tinham sido detetadas no seu equipamento e/ou proteções.
- 7.3 Uma vez confirmada pelo Árbitro Auxiliar a legalidade do equipamento e/ou das proteções do jogador ou guarda-redes em questão, este será autorizado a voltar ao seu banco de suplentes e só depois poderá reentrar na pista do jogo, se o seu Treinador assim o entender.

CAPÍTULO VII - AS FALTAS E SUA PENALIZAÇÃO - LEI DA VANTAGEM

ARTIGO 26 - TIPOS DE FALTAS E DE INFRAÇÕES - LEI DA VANTAGEM

1. De acordo com a sua natureza, as infrações e as faltas cometidas em Hóquei em Patins podem ser divididas da seguinte forma:
- Infrações e faltas técnicas
 - Infrações e faltas disciplinares
2. No que diz respeito às infrações e às faltas disciplinares, devem ser distinguidas também as seguintes subdivisões:
- Quanto à sua gravidade:



- 2.1.1 Infrações leves
- 2.1.2 Faltas de equipa
- 2.1.3 Faltas graves = Faltas para cartão azul
- 2.1.4 Faltas muito graves = Faltas para cartão vermelho
- 2.2 Quanto à sua forma:
 - 2.2.1 Faltas verbais
 - 2.2.2 Faltas de contato
- 2.3 Quanto à sua situação:
 - 2.3.1 Faltas cometidas com o jogo em movimento
 - 2.3.2 Faltas cometidas com o jogo parado
- 2.4 Quanto à sua origem:
 - 2.4.1 Faltas com origem na pista do jogo
 - 2.4.2 Faltas com origem no banco de suplentes

3. INFRAÇÕES E LEI DA VANTAGEM

- 3.1 Os Árbitros Principais devem interromper sempre o jogo para a execução de uma falta, excetuando as situações em que tenha de aplicar a "lei da vantagem" - *segundo o disposto nos pontos seguintes* - uma vez que tenham a certeza que o jogo pode prosseguir, garantindo que a equipa do infrator não pode sair beneficiada com a interrupção, para assinalar a falta em questão.
- 3.2 Se ocorrer uma situação de golo iminente, os Árbitros Principais devem conceder a "lei da vantagem", e depois de terminada a ação, deverão atuar da seguinte forma:
 - 3.2.1 Quando não acontecer o golo, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato, para sancionar os procedimentos indicados no ponto 3.5.1 a) e b) deste Artigo.
 - 3.2.2 Quando acontecer um golo, os Árbitros Principais terão de o validar, sancionando depois os infratores e a sua equipa, recomeçando o jogo com o golpe de saída correspondente, a executar pela equipa que o sofreu.
- 3.3 Quando não ocorrer uma situação de golo iminente, os Árbitros Principais só devem conceder a aplicação da "lei da vantagem" quando a equipa que tinha sofrido uma falta de equipa, pode beneficiar de uma situação de contra-ataque que é claramente favorável, ou seja, quando ocorra uma das seguintes situações:
 - 3.3.1 Um ou dois jogadores da equipa que tinha sofrido a falta segue(m) com a bola em direção da baliza adversária, tendo apenas a oposição do guarda-redes e de um ou de nenhum jogador adversário.
 - 3.3.2 Três jogadores da equipa que tinha sofrido a falta segue(m) com a bola em direção da baliza adversária, tendo apenas a oposição do guarda-redes e de um ou de nenhum adversário.
- 3.4 Sempre que os Árbitros Principais decidam aplicar a "lei da vantagem" - *segundo o disposto no ponto 3.3 deste Artigo* - não apitando a infração, terão de sinalizar - *sem interromper o jogo* - ao Árbitro Auxiliar o registo da falta de equipa que tinha sido cometida pelo jogador infrator.
- 3.5 Excetuando o disposto no ponto 3.2 deste Artigo, a "lei da vantagem" não deve ser aplicada pelos Árbitros Principais - *que têm de interromper o jogo de imediato para assinalar a infração em causa* - quando ocorrer qualquer das circunstâncias seguidamente especificadas.
 - 3.5.1 Se foi cometida uma infração grave ou muito grave, o que obriga os Árbitros Principais a aplicar os seguintes procedimentos adicionais:
 - a) Exercer a ação disciplinar correspondente à infração realizada, seja no que respeita ao infrator (*exibição do cartão azul ou do cartão vermelho, em função da situação*), ou seja no que respeita à equipa do infrator (*que tem de jogar um "período em inferioridade"*).
 - b) Punir tecnicamente a equipa do infrator, com a execução de um livre direto.
 - 3.5.2 Se for cometida uma falta de equipa que - *segundo o ponto 3.1 do Artigo 31 destas Regras* - determina a punição técnica da equipa do infrator com um livre direto.

4. FALTAS COMETIDAS COM O STICK SOBRE O STICK DE UM ADVERSÁRIO

- 4.1 Os Árbitros Principais devem saber diferenciar e avaliar corretamente todas situações de jogo, em particular quando existirem ações que possam ser consideradas como puníveis e, de entre estas, as situações em que deve ser concedida a "lei da vantagem".



- 4.2 No caso particular das ações puníveis cometidas com o stick, os Árbitros Principais devem saber avaliar - *para evitar interrupções desnecessárias no jogo* - as situações em que, efetivamente, uma falta com o stick não poderá ficar impune, conforme seguidamente se exemplifica.
- 4.2.1 Quando um jogador efetuar um "toque" ligeiro no stick de um adversário, os Árbitros Principais devem permitir que o jogo prossiga normalmente, sem assinalar qualquer falta.
- 4.2.2 Quando um jogador utiliza o seu stick para "golpear" sucessivamente e/ou com intensidade o stick de um adversário, os Árbitros Principais devem aplicar os seguintes procedimentos:
- Interromper o jogo de imediato e assinalar a correspondente falta de equipa, assegurando a sanção técnica da equipa do infrator, segundo o ponto 5.4 do Artigo 31 destas Regras; ou
 - Não interromper o jogo, aplicando a "lei da vantagem" - *se for o caso, segundo o disposto nos pontos 3.3 e 3.4 deste Artigo* - e sinalizar ao Árbitro Auxiliar uma falta de equipa.

ARTIGO 27 - PENALIZAÇÃO DAS FALTAS - NORMAS GERAIS

- Todas as faltas e infrações às Regras do Jogo devem merecer dos Árbitros Principais a adequada penalização, desenvolvendo a sua ação e intervenção no jogo em duas vertentes fundamentais:
 - A sanção em termos disciplinares ao infrator, que pode envolver:
 - Admoestação verbal, tendo em atenção as duas seguintes diferenciações:
 - Admoestação verbal em situações específicas, em conformidade com o estabelecido no ponto 2 do Artigo 30 destas Regras.
 - Admoestação verbal em situações gerais, em conformidade com o estabelecido no ponto 3 do Artigo 30 destas Regras.
 - Suspensão temporária do jogo (exibição do cartão azul), segundo o disposto no Artigo 32 destas Regras.
 - Expulsão definitiva do jogo (exibição do cartão vermelho), segundo o disposto no Artigo 33 destas Regras.
 - A sanção em termos técnicos e disciplinares da equipa do infrator, o que pode envolver:
 - Relativamente à sanção técnica da equipa do infrator:
 - A execução de um livre indireto, segundo o disposto no Artigo 34 destas Regras.
 - A execução de um penalti ou de um livre direto, segundo o disposto no Artigo 35 destas Regras.
 - Relativamente à SANÇÃO DISCIPLINAR DA EQUIPA DO INFRATOR, que terá de jogar com um jogador a menos na pista ("*período em inferioridade*"), segundo o disposto no ponto 1.2 do Artigo 18 destas Regras.
- Com exceção das situações em que seja aplicada a "lei da vantagem", em qualquer jogo as faltas e infrações terão de ser sancionadas em função da sua gravidade, considerando que uma falta ou infração é considerada tanto mais grave quanto mais tenha contribuído para impedir a obtenção de um golo.
- INFRAÇÕES POR JOGO DURO E INCORRETO**
 - No jogo de Hóquei em Patins não é permitido o jogo duro e incorreto, devendo ser punidas pelos Árbitros Principais todas as condutas irregulares, em particular:
 - Prender os adversários contra a armação da baliza ou contra as vedações da pista;
 - Agarrar, empurrar o carregar um adversário ou efetuar obstruções de forma intencional;
 - Esgrimir ou golpear com o stick os adversários ou agarrar-lhos pelo equipamento ou pelo corpo;
 - As brigas, socos, pontapés ou qualquer outro tipo de agressões.
 - À exceção dos guarda-redes, nenhum jogador poderá jogar a bola agarrado a alguma das balizas.
 - Golpear ou enganchar um jogador adversário com o stick constitui uma conduta violenta e perigosa, que os Árbitros Principais devem punir, técnica e disciplinarmente, com severidade.
- LOCAL DAS FALTAS**

Com exceção do estabelecido no ponto 5 deste Artigo, considera-se que o "local da falta" é o lugar onde a falta ou a infração foi cometida, tendo em atenção que - *quando por efeito de um remate a bola subir acima de um metro e cinquenta centímetros (1,5 metros)* - é considerado como o local da falta, o lugar onde foi iniciada a ação, ou seja; o local onde o stick impactou a bola.



5. EXECUÇÃO DAS FALTAS NA ZONA DEFENSIVA DA EQUIPA QUE DELAS BENEFICIA

Quando a equipa que defende beneficiar de um livre indireto - *relativo a uma falta que foi cometida em qualquer parte da sua zona defensiva* - a sua execução poderá ser assegurada de imediato - *se a bola estiver completamente parada*- sem que seja necessário respeitar rigorosamente o lugar exato onde a falta foi cometida, nem tão pouco transportar-lha para um dos cantos da área de baliza ou para outro local da pista.

6. FALTAS OU INFRAÇÕES ADICIONAIS OCORRIDAS COM O JOGO INTERROMPIDO

Quando - *com o jogo interrompido, depois de um ou mais representantes de uma equipa ter(em) sido sancionado(s) com o cartão azul e/ou com o cartão vermelho* - for verificada a ocorrência de infrações adicionais por parte de representante(s) da mesma equipa - *tratando-se ou não dos mesmos infratores inicialmente sancionados* - os Árbitros terão de assegurar os procedimentos estabelecidos nos pontos seguintes.

6.1 SANÇÃO DE INFRATORES DIFERENTES DOS QUE TINHAM DETERMINADO A INTERRUPÇÃO

6.1.1 Se ocorrer uma infração de pequena gravidade - *comportamentos incorretos ou atitudes irregulares* - os Árbitros Principais terão de assegurar um dos seguintes procedimentos disciplinares:

a) Tratando-se da primeira infração disciplinar do infrator, terá que lhe ser efetuada *de uma forma pública e transparente* - uma admoestação verbal, sem nenhuma outra consequência para ele ou para a sua equipa.

b) Se o jogador infrator for reincidente numa infração disciplinar punível com uma admoestação verbal, os Árbitros Principais terão de lhe exibir o cartão azul, assegurando depois os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1 do Artigo 32 destas Regras.

6.1.2 Se ocorrer uma infração grave, os Árbitros terão de lhe exibir o cartão azul, assegurando depois os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1 do Artigo 32 destas Regras.

6.1.3 Se ocorrer uma infração muito grave, os Árbitros terão de lhe exibir o cartão vermelho, assegurando depois os procedimentos estabelecidos no ponto 2.1 do Artigo 33 destas Regras.

6.1.4 Tendo em conta que se trata de uma nova infração de um jogador da mesma equipa, esta terá de ser sempre sancionada com dois (2) distintos "períodos em inferioridade", segundo o disposto no Artigo 18 destas Regras.

6.2 SANÇÃO DISCIPLINAR DA EQUIPA DOS INFRATORES - JOGAR EM "INFERIORIDADE"

6.2.1 Se acontecer apenas uma infração das mencionadas nos pontos 6.1.1 b), 6.1.2 ou 6.1.3 deste Artigo, a equipa do infrator terá de ser sancionada com um (1) "período em inferioridade".

6.2.2 Se acontecerem dois ou mais das infrações mencionadas nos pontos 6.1.1 b), 6.1.2 ou 6.1.3 deste Artigo, a equipa do infrator terá de ser sancionada com dois (2) ou mais distintos "períodos em inferioridade".

6.2.3 Em qualquer das situações referidas nos pontos 6.2.1 e 6.2.2 deste Artigo, os Árbitros Principais terão de assegurar os diferentes procedimentos estabelecidos no Artigo 18 destas Regras.

6.3 SANÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DOS INFRATORES

6.3.1 Salvaguardando as disposições relativas à sanção disciplinar da equipa dos infratores ("*período em inferioridade*"), todas as infrações que sejam cometidas com o jogo interrompido não terão quaisquer consequências no que diz respeito à sanção técnica da equipa do infrator, não sendo alterada a forma de proceder para o reinício do jogo, que terá de ser assegurado em conformidade com o disposto no ponto 6.3.2 seguinte.

6.3.2 Os Árbitros ordenarão sempre o reinício do jogo em função das faltas ou infrações que tinham motivado a sua interrupção, ou seja:

a) No caso das faltas ou infrações cometidas em simultâneo ou no mesmo momento do jogo, o seu reinício terá de ser efetuado em conformidade com o disposto no ponto 7 deste Artigo.

b) Nas demais situações, o reinício do jogo terá de ser efetuado com um livre direto ou com um penalti contra a equipa do infrator, tendo em consideração o local da pista em que tinha sido praticada a infração.

6.4 Em conformidade com o estabelecido no ponto 1.2 do Artigo 18, quando o jogo for reiniciado cada uma das equipas terá de assegurar, um mínimo de quatro (4) jogadores em pista.

7. INFRAÇÕES PRATICADAS NO MESMO MOMENTO DO JOGO COM ESTE ATIVO

7.1 FALTAS DA MESMA GRAVIDADE PRATICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPA



7.1.1 Quando dois infratores - *um de cada equipa* - são responsáveis - *no mesmo momento do jogo* - por faltas da mesma gravidade, as duas equipas e os seus representantes serão sancionados de igual forma, sendo o reinício do jogo assegurado pelos Árbitros Principais em conformidade com o que está estabelecido no ponto seguinte:

7.1.2 Para o reinício do jogo, tem de ser consideradas as seguintes duas alternativas:

a) A execução de um golpe duplo, quando se verificar que:

- Nenhuma das equipas tinha de ser tecnicamente sancionada com a execução de um livre direto ou de um penalti;
- Cada uma das equipas teriam de ser tecnicamente sancionadas com a execução de um livre direto, situação que naturalmente não é possível aplicar, determinando por isso o seu cancelamento.

b) Execução de um livre direto, que só pode acontecer numa situação, quando as duas equipas forem sancionadas com uma "falta de equipa" e apenas uma delas - *em função do número acumulado deste tipo de faltas* - tem de ser tecnicamente sancionada desta forma, em conformidade com o estabelecido no ponto 3.1 do Artigo 31 destas Regras.

7.2 FALTAS DE DIFERENTE GRAVIDADE PRATICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPA

Quando dois infratores - *um de cada equipa* - são responsáveis - *no mesmo momento do jogo* - por faltas de diferente gravidade, os Árbitros Principais têm de assegurar que o reinício do jogo seja sempre efetuado com a execução da sanção técnica que for correspondente à infração de maior gravidade, tendo em consideração os seguintes princípios e procedimentos:

7.2.1 O primeiro critério que tem de ser considerado é o nível de gravidade de cada uma das infrações, e não a sanção técnica que lhes está associada.

7.2.2 Consequentemente, a equipa cujo infrator for responsável pela infração mais grave é sempre a equipa que tem de ser sancionada pelos Árbitros Principais, como está exemplificado no ponto seguinte deste Artigo.

7.3. EXEMPLOS DOS PROCEDIMENTOS A EFETUAR - INFRAÇÕES SIMULTÂNEAS DAS DUAS EQUIPAS

O único critério que tem de ser utilizado pelos Árbitros Principais é o da "gravidade" de cada uma das infrações praticadas (*e não a forma de sancionar tecnicamente as infrações em questão*), tendo em consideração os seguintes dois exemplos.

7.3.1 Um jogador da equipa "A" foi sancionado com um "cartão vermelho". Um jogador da equipa "B" foi sancionado com um "cartão azul". Cada uma das equipas tem de ser "sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" com um "livre direto".

Consequentemente - *tendo em conta que o jogador da equipa "A" foi o responsável pela infração maior gravidade que a infração cometida pelo jogador da equipa "B"* - os Árbitros Principais terão de ordenar o reinício do jogo com a execução de um livre direto favorável à equipa "B".

7.3.2 Um jogador da equipa "A" foi sancionado com um "cartão azul", implicando que a sua equipa seja sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" com um "livre direto".

Um jogador da equipa "B" foi sancionado com uma "falta de equipa" - *que foi a décima falta de equipa acumulada* - implicando que a sua equipa seria "tecnicamente sancionada" com um "livre direto".

Consequentemente - *tendo em consideração que o jogador da equipa "A" foi o responsável por uma infração mais grave que a infração praticada pelo jogador da equipa "B"* - os Árbitros Principais terão de considerar o seguinte:

a) A equipa "A" terá de ser "sancionada disciplinarmente" com um "período em inferioridade" e "sancionada tecnicamente" - *no reinício do jogo* - com um livre direto, tendo em consideração que foi o seu jogador quem praticou a infração de maior gravidade.

b) A equipa "B" terá de ser beneficiada com a execução do livre direto em questão, implicando por isso a anulação da "falta de equipa" que tinha sido praticada pelo seu jogador (*a equipa "B" terá de continuar com nove (9) faltas de equipa acumuladas*).



8. FALTAS COMETIDAS À DISTÂNCIA

- 8.1 no caso das faltas cometidas à distância - *lançamento do stick, proteções, capacete, etc.* - a "lei da vantagem" só deve ser concedida pelos Árbitros se for verificada uma situação de golo iminente na baliza do jogador ou do guarda-redes infrator.
- 8.2 Se ocorrer um golo, os Árbitros Principais terão de o validar, assegurando depois a sanção disciplinar do infrator e da sua equipa, recomeçando o jogo com o golpe de saída correspondente.
- 8.3 Relativamente ao infrator, os Árbitros Principais terão de assegurar a seguinte ação disciplinar:
- 8.3.1 Se o infrator for identificado pelos Árbitros Principais, tem de lhe ser exibido:
- um cartão vermelho - e as sanções correspondentes para o infrator e para a sua equipa, em conformidade com o ponto 2 do Artigo 33 - se a bola foi interceptada e/ou se foi atingido algum dos intervenientes no jogo (*Árbitros ou jogadores em pista de qualquer das equipas*); ou
 - um cartão azul - e as sanções correspondentes para o infrator e para a sua equipa, em conformidade com o ponto 2 do Artigo 32 - se o lançamento não atingir a bola ou qualquer interveniente no jogo.
- 8.3.2 Se o infrator não for identificado, os Árbitros Principais terão de assegurar os procedimentos que estão estabelecidos no ponto 2.2 do Artigo 28 destas Regras.
- 8.4 Relativamente à equipa do infrator, os Árbitros Principal terão de assegurar as seguintes sanções:
- 8.4.1 Jogar um "período em inferioridade", conforme o estabelecido no Artigo 18 destas Regras.
- 8.4.2 Se um golo não tiver sido obtido, o reinício do jogo será assegurado com a execução de um "livre direto" pela equipa do jogador que tinha sofrido a falta em questão.

ARTIGO 28 - FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA

1. FALTAS COMETIDAS FORA DA PISTA - DEFINIÇÃO

Os representantes das equipas que estão no banco de suplentes (*jogadores, delegados e equipa técnica*) têm de ser sancionados pela prática de quaisquer faltas graves ou muito graves, em particular:

- 1.1 Lançamento do stick ou de qualquer outro objeto para dentro da pista do jogo.
- 1.2 Protestar ou manifestar, de forma ostensiva, desacordo com as decisões dos Árbitros Principais ou desobedecer, de forma persistente, às instruções dos Árbitros Principais e/ou do Árbitro Auxiliar, relativamente à sua postura e comportamento no banco de suplentes.
- 1.3 Insultar, ameaçar ou agredir qualquer dos intervenientes do jogo (*Árbitros Principais, elementos da Mesa Oficial do Jogo, representantes da sua equipa ou da equipa adversária, ou público*).
- 1.4 Entrar na pista com o jogo em movimento, tentando interferir na ação dos Árbitros Principais e/ou dos jogadores, ou sair da zona reservada do seu banco de suplentes e colocar-se noutra zona da pista (*excetuando o caso de um jogador suplente estar a fazer o aquecimento para substituir um colega*).
- 1.5 Manter, de forma flagrante, uma conduta e comportamento antidesportivos.
- 1.6 Manipulação mal-intencionada do cronómetro do jogo, quando este está sob o controle de um Delegado de uma das equipas.

2. PUNIÇÃO DAS FALTAS COMETIDAS FORA DE PISTA

2.1 PUNIÇÃO DO INFRATOR IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS

- 2.1.1 Aos jogadores e ao Treinador Principal pode ser mostrado - *em função da gravidade da falta* - um cartão azul ou um cartão vermelho, tendo estes de cumprir as penalizações correspondentes, com salvaguarda do disposto no ponto seguinte.
- 2.1.2 Salvaguardando o disposto no ponto 2.1.4 do Artigo 32 destas Regras, se for mostrado um cartão azul ao Treinador Principal, este não é suspenso do jogo, mas a sua equipa tem que jogar um "período em inferioridade", conforme está estabelecido no Artigo 18 destas Regras.
- 2.1.3 Aos demais representantes da equipa - *Delegados, Treinador Adjunto e Outros* - terá de lhes ser mostrado sempre um cartão vermelho, expulsando-os do banco de suplentes.

2.2 PUNIÇÃO DO INFRATOR NÃO IDENTIFICADO PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS

- 2.2.1 Com salvaguarda do estabelecido no ponto 2.2.3 deste Artigo, na primeira e segunda infração, será mostrado um cartão azul ao Treinador Principal, sem que haja lugar à sua suspensão.



- 2.2.2 Quando se tratar do terceiro cartão azul exibido ao mesmo Treinador, os Árbitros Principais terão de lhe exhibir logo após um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do banco de suplentes.
- 2.2.3 Quando o Treinador Principal já tenha sido expulso, os Árbitros Principais mostrarão um cartão vermelho a um dos Delegados da equipa e na ausência destes, será mostrado um cartão azul ao capitão em pista.
- 2.3. **PUNIÇÃO DA EQUIPA DO INFRATOR**
- 2.3.1 **Sanção disciplinar:** Jogar um "período em inferioridade", conforme o estabelecido no Artigo 18 destas Regras.
- 2.3.2 **Sanção Técnica:** Sofrer a execução de um livre direto, exceto se a infração ocorrer com o jogo parado, situação em que não há lugar a qualquer sanção técnica.

ARTIGO 29 - FALTAS TÉCNICAS

1. As "faltas técnicas" englobam todas as infrações cometidas com origem na pista do jogo e que estão, essencialmente, relacionadas com o incumprimento de normas, procedimentos ou gestos técnicos definidos nas Regras do Jogo, como por exemplo:
- 1.1 Jogar a bola apoiado ou agarrado a uma baliza, exceto o guarda-redes quando estiver dentro da sua área de baliza.
 - 1.2 Manter-se parado, com a posse da bola de costas viradas para a pista, em qualquer dos cantos da pista ou atrás da baliza.
 - 1.3 Imobilizar ou manter a bola imobilizada entre a tabela e os patins ou entre a tabela e o stick.
 - 1.4 Fazer uma falta na execução de um livre direto (*efetuar uma simulação ou tocar a bola depois de decorridos os 5 (cinco) segundos concedidos para a sua execução, etc.*)
 - 1.5 Fazer com que a bola suba acima da altura permitida, com a exceção do guarda-redes, - *quando estiver dentro da sua área de baliza* - independentemente de tal ocorrer ou não, do resultado da defesa da sua baliza.
 - 1.6 Fazer falta na execução de um golpe duplo (*mover a bola antes do Árbitro apitar, provocar uma falta do adversário, etc.*).
 - 1.7 Exceder o tempo permitido para a posse da bola na sua zona defensiva (*10 ou 5 segundos*).
 - 1.8 Evitar um golo de forma irregular (*interceção da bola com a mão ou com o pé*).
 - 1.9 Dar intencionalmente um pontapé na bola com o patim.
 - 1.10 Agarrar, pegar ou jogar a bola com a mão, por parte de um jogador de pista (*no caso específico do guarda-redes, este não pode agarrar nem pegar a bola com a mão*).
 - 1.11 Ação intencional do guarda-redes - *deitar-se em cima da bola ou prender-lha entre as pernas* - para que a bola não possa ser jogada.
 - 1.12 Lançar a bola para fora da pista do jogo.
 - 1.13 Gritar ou assobiar, tentando enganar o adversário que se encontra com a posse da bola.
 - 1.14 Levantar o stick acima do nível dos seus ombros, quando com este gesto ponha em perigo a integridade física dos adversários ou de algum jogador da sua própria equipa.
 - 1.15 Cortar ou jogar a bola com o stick de uma forma irregular - *deliberadamente, cortar ou jogar a bola com a aresta do stick* - excetuando o guarda-redes - *quando estiver situado dentro da sua área de baliza* - e independentemente de que tal ocorra ou não, do resultado da defesa da sua baliza.
 - 1.16 Entrar ou colocar-se estaticamente na zona de proteção do guarda-redes adversário, sem ter a bola controlada.
2. A sanção das faltas técnicas, depende unicamente do lugar da pista onde são cometidas, sem que implique outro tipo de consequências disciplinares para os seus infratores, como se define a seguir.
- 2.1 Com exceção do disposto no ponto 2.1 do Artigo 35 destas Regras, sempre que a falta técnica for cometida no interior da área de baliza do infrator, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, assinalando depois a execução de um penalti contra a sua equipa.
 - 2.2 Em qualquer das outras situações - *quando a "lei da vantagem" não seja aplicável* - os Árbitros Principais interromperão o jogo de imediato, assinalando a execução de um livre indireto contra a equipa do infrator, em conformidade com o disposto no ponto 2 do Artigo 34 destas Regras.



ARTIGO 30 - ADMOESTAÇÕES VERBAIS

1. Qualquer admoestação verbal - *seja a jogadores, a guarda-redes ou a outros representantes de uma equipa* - terá que ser assegurada pelos Árbitros Principais de forma pública e transparente, junto do infrator - *obrigando que este, se for o caso, se coloque de pé* - e utilizando sinais gesticulares que indiquem que, sendo a primeira infração, esta não se poderá voltar a repetir.
 - 1.1 Os Árbitros Principais terão de anotar todas as admoestações verbais que sejam efetuadas durante o jogo as quais terão também de ser registadas pelo Árbitro Auxiliar para a sua inclusão no Boletim Oficial do Jogo.
 - 1.2 O Árbitro Auxiliar terá de assegurar que fiquem registadas no Boletim Oficial do Jogo todas as admoestações verbais que sejam efetuadas pelos Árbitros Principais.
2. **INFRAÇÕES SANCIONÁVEIS COM ADMOESTACÃO VERBAL EM SITUAÇÕES ESPECÍFICAS**
 Consideram-se como admoestações verbais específicas as infrações que ocorram durante a execução de penaltis ou de livres diretos. Estas admoestações específicas terão de ser efetuadas pelos Árbitros Principais quando ocorrer uma das seguintes infrações:
 - 2.1 Jogador que - *no momento da execução de um penalti ou de um livre direto, estando colocado na área de baliza da equipa que beneficia da falta* - se movimenta na direção da bola, antes do jogador executante a ter tocado ou impactado, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 8 do Artigo 35 destas Regras.
 - 2.2 Guarda-redes que - *no momento de defender um penalti ou um livre direto* - se movimenta antes do jogador executante ter tocado ou impactado a bola, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 7.3 do Artigo 35 destas Regras.
 - 2.3 Jogador que inicia a execução de um penalti ou de um livre direto sem que tenha recebido o sinal de autorização do Árbitro Principal responsável por controlar essa execução, determinando por parte dos Árbitros Principais os procedimentos estabelecidos no ponto 9.6 do Artigo 35 destas Regras.
3. **INFRAÇÕES SANCIONÁVEIS COM ADMOESTACÃO VERBAL EM SITUAÇÕES GERAIS**
 - 3.1 Nas situações gerais, os Árbitros Principais terão de sancionar com uma admoestação verbal os infratores que sejam responsáveis por qualquer uma das seguintes infrações:
 - 3.1.1 Jogador ou guarda-redes que simula uma lesão ou que simula ter sofrido uma falta provocada por um adversário.
 - 3.1.2 Jogador ou guarda-redes que, sem autorização dos Árbitros Principais, entra ou sai da pista saltando a vedação, seja com o jogo em movimento ou com o jogo interrompido.
 - 3.1.3 Médico e/ou Massagista que entra(m) em pista para assistir um jogador ou um guarda-redes, sem autorização dos Árbitros Principais.
 - 3.1.4 Guarda-redes que - *sem autorização dos Árbitros Principais* - se dirige ao banco de suplentes, para limpar a viseira, ou por qualquer outro motivo.
 - 3.1.5 Jogador que estava preparado para executar um penalti ou um livre direto e que - *sem autorização dos Árbitros Principais* - se dirige ao banco de suplentes e/ou a qualquer outro local da pista.
 - 3.1.6 Jogador ou guarda-redes que tem intervenção ativa no jogo quando o seu equipamento não cumpre com as condições regulamentares, segundo o disposto no ponto 2.1 do Artigo 22 destas Regras.
 - 3.1.7 Jogador ou guarda-redes que procura beneficiar de uma falta de forma ilegítima, em conformidade com os exemplos apresentados no ponto 5 do Artigo 25 destas Regras.
 - 3.1.8 Treinador, jogador ou outro representante de uma equipa que, sem usar de palavras e/ou insultos, manifesta discordância de uma decisão arbitral.
 - 3.2 Quando o mesmo infrator reincide - *uma ou mais vezes* - numa das infrações puníveis com uma admoestação verbal - *seja no mesmo momento do jogo, ou num momento posterior* - os Árbitros Principais têm que lhe exhibir de imediato:
 - 3.2.1 Um cartão azul, quando o infrator é um jogador, ou um guarda-redes, ou o Treinador Principal da equipa, implicando - *para o infrator e para a sua equipa* - as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 32 destas Regras.



- 3.2.2 Um cartão vermelho, quando o infrator é outro representante da equipa não mencionado no ponto 3.2.1 deste Artigo, implicando *- para o infrator e para a sua equipa -* as sanções adicionais previstas no ponto 2 do Artigo 33 destas Regras.

ARTIGO 31 - FALTAS DE EQUIPA

1. As faltas de equipa são também infrações leves e de pequena gravidade, incluindo em particular.
 - 1.1 Com o jogo parado, somente estão incluídas as duas (2) seguintes infrações:
 - 1.1.1 Não respeitar a distância regulamentar na execução de um livre indireto contra a sua equipa;
 - 1.1.2 Deslocar ou reter intencionalmente a bola, atrasando a execução de um livre indireto contra a sua equipa.
 - 1.2 Com o jogo ativo e em curso, de que são exemplo as seguintes faltas:
 - 1.2.1 Efetuar um bloqueio ilegal ou uma obstrução intencional a um adversário, atendendo ao disposto nos pontos 4 e 5 do Artigo 24 destas Regras.
 - 1.2.2 Faltas de contato praticadas sem usar de violência e sem consequências físicas graves, como agarrar ou empurrar um adversário, ou golpear-lhe o stick ou a zona das caneleiras.
 - 1.2.3 Quando um infrator *- pela primeira vez, com o jogo ativo -* é responsável por qualquer uma das infrações que são puníveis com uma admoestação verbal (*situações gerais*), em conformidade com o estabelecido nos pontos 3.1.1 e 3.1.2 do Artigo 30 destas Regras.
2. **INFORMAÇÃO E REGISTO DAS FALTAS DE EQUIPA ACUMULADAS POR CADA EQUIPA**
 - 2.1 Os Árbitros Principais terão de indicar ao Árbitro Auxiliar *- de uma forma visível e usando sinalética específica -* todas as faltas de equipa ocorridas durante o jogo.
 - 2.2 O Árbitro Auxiliar tem a responsabilidade *- em relação a ambas as equipas -* de controlar:
 - 2.2.1 O registo atualizado do número acumulado de faltas de equipa.
 - 2.2.2 A informação pública do número acumulado de faltas de equipa registadas para cada equipa.
 - 2.3 O registo do número acumulado das faltas de equipa será constantemente atualizado, transitando da primeira para a segunda parte do jogo e também *- se for o caso -* do final do tempo normal do jogo para o prolongamento.
3. **FALTAS DE EQUIPA ACUMULADAS DURANTE UM JOGO - SANÇÕES E PROCEDIMENTOS**
 - 3.1 Quando uma equipa acumula dez (10) faltas de equipa tem de ser tecnicamente sancionada com um livre direto, sanção que será igualmente aplicada cada vez que a mesma equipa acumule cinco (5) faltas de equipa adicionais.
 - 3.2 Quando qualquer das equipas acumula nove (9) faltas de equipa no primeiro ciclo do jogo *-ou quando acumule quatro (4) faltas de equipa adicionais (total de 14, 19, etc.) nos ciclos seguintes -* o Árbitro Auxiliar colocará um sinal específico na Mesa Oficial do Jogo *- ou exibirá um sinal de informação -* de forma que *- se uma nova falta de equipa for cometida por um jogador da mesma equipa -* os Árbitros Principais assinalem de imediato o correspondente livre direto, sem que possa ser concedida a "lei da vantagem".
 - 3.3 Em qualquer caso, sempre que uma equipa atingir um número acumulado de faltas de equipa que implicam a execução de um livre direto, o Árbitro Auxiliar fará o aviso correspondente, utilizando um sinal sonoro ou apitando.
 - 3.4 Quando *- ao mesmo tempo que a Mesa Oficial do Jogo indica o final de qualquer uma das partes do jogo -* os Árbitros Principais assinalem uma falta de equipa que determina o sancionamento da equipa do infrator com um livre direto, este tem de ser sempre executado com um remate direto dirigido à baliza da equipa adversária, conforme o estabelecido no ponto 4.4.1 do Artigo 35 destas Regras.
4. **FALTAS DE EQUIPA PRATICADAS COM O JOGO INTERROMPIDO**

Com salvaguarda do disposto no ponto 3.1 deste Artigo, as faltas de equipa que sejam praticadas com o jogo parado ou interrompido não terão qualquer outra sanção, sendo somente indicadas ao Árbitro Auxiliar para a sua anotação e registo.
5. **FALTAS DE EQUIPA PRATICADAS COM O JOGO ATIVO**
 - 5.1 Com salvaguarda do disposto no ponto 3.1 deste Artigo, a sanção normal das faltas de equipa praticadas com o jogo ativo e em curso depende unicamente do local da pista onde são cometidas, segundo é definido em continuação.



- 5.2 Os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato - *tendo em conta que a "lei da vantagem" não pode ser aplicada* - quando for cometida uma falta de equipa que tenha contribuído, de forma indiscutível, para impedir uma situação flagrante de um possível golo, situação que tem de ser tecnicamente sancionada com a execução de:
 - 5.2.1 Um livre direto, se a falta em questão foi cometida fora da área da equipa do infrator
 - 5.2.2 Um penalti, se a falta em questão foi cometida na área de baliza da equipa do infrator
- 5.3 Em qualquer das duas situações mencionadas no ponto anterior, as faltas de equipa em causa não poderão ser anotadas no registo correspondente, nem tão pouco há lugar a qualquer sanção disciplinar do infrator ou da sua equipa.
- 5.4 Em todas as demais situações, as faltas de equipa que sejam praticadas terão de ser indicadas ao Árbitro Auxiliar para o seu registo, sendo depois sancionadas pelos Árbitros Principais - *com salvaguarda do disposto no ponto 3.1 deste Artigo* - com a execução de um livre indireto, a favor da equipa contrária, sem qualquer sanção disciplinar para o infrator ou para a sua equipa.

ARTIGO 32 - FALTAS GRAVES (CARTÃO AZUL)

1. As "faltas graves" - *que obrigam os Árbitros Principais a mostrar o cartão azul ao infrator* - englobam os atos e as atitudes desonrosas que se tornam em clara insubordinação, injúrias e/ou ofensas, assim como as faltas cometidas pelos jogadores e demais representantes das equipas, que ponham em perigo a integridade física de um terceiro, implicando a assistência médica e/ou a impossibilidade temporária de prosseguir no jogo, como por exemplo:
 - 1.1 Treinador, jogador ou guarda-redes de uma equipa que, no seu banco, tem um comportamento incorreto, em claro sinal de desacordo público no que diz respeito qualquer decisão dos Árbitros do jogo e/ou dos elementos que integram a Mesa Oficial do Jogo.
 - 1.2 Jogador ou guarda-redes que em pista, protesta com os Árbitros Principais, manifestando desacordo público com as suas decisões (*por palavras, gestos, movendo a cabeça de forma ostensiva, etc.*).
 - 1.3 Jogador ou guarda-redes que em pista, se dirige de forma agressiva e/ou intempestiva a um adversário, Árbitro, colega de equipa ou ao público.
 - 1.4 Jogador ou guarda-redes que efetua a deslocação intencional de alguma das balizas.
 - 1.5 Agarrar, empurrar ou carregar um adversário de forma perigosa (*incluindo os encontros contra as tabelas ou as vedações da pista com derrube do adversário*).
 - 1.6 Sem usar de violência, golpear um adversário fora das zonas protegidas pelas caneleiras (*tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos*).
 - 1.7 Empurrar um adversário, derrubando-o.
 - 1.8 Enganchar, por meio do stick o patim de um jogador adversário, mesmo se for efetuado de forma não intencional, embora o jogador em causa por não ser derrubado.
 - 1.9 Enganchar ou golpear por trás o stick de um jogador adversário, impedindo-o de efetuar um remate à baliza adversária.
 - 1.10 Realizar uma substituição irregular, entrando na pista - *com o jogo ativo e em curso* - antes da saída do seu colega de equipa.
2. Salvaguardando o estabelecido nos pontos 6 e 7 do Artigo 27 destas Regras, as faltas graves que sejam cometidas pelos representantes das equipas - *jogadores, Delegados, equipa técnica e seus auxiliares* - serão sancionadas da seguinte forma:
 - 2.1 **SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRATOR**
 - 2.1.1 Se o infrator for um jogador ou um guarda-redes, os Árbitros Principais devem-lhe mostrar um cartão azul, sendo temporariamente suspenso do jogo, por um período de dois (2) minutos, com salvaguarda do estabelecido no ponto 2.1.4 deste Artigo.
 - 2.1.2 Se o infrator for o Treinador Principal da equipa, os Árbitros Principais devem-lhe mostrar um cartão azul, tendo em atenção que:
 - a) Segundo o disposto no ponto 2.1.2 do Artigo 28 destas Regras - *sem prejuízo do disposto no ponto 2.1.4 deste Artigo* - o Treinador Principal não deverá ser suspenso temporariamente;



- b) Se a infração do Treinador Principal de uma equipa ocorrer segundo as disposições do ponto 6.3 do Artigo 17 destas Regras, a sua equipa será sancionada com dois (2) distintos "períodos em inferioridade".
- 2.1.3 Se o infrator for qualquer outro representante da equipa, os Árbitros Principais devem-lhe mostrar - *atendendo ao disposto no ponto 2.1.3 do Artigo 28 destas Regras* - um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes.
- 2.1.4 Tratando-se do terceiro cartão azul por acumulação que tenha sido mostrado a um jogador, a um guarda-redes ou ao Treinador Principal os Árbitros Principais terão de lhe mostrar um cartão vermelho, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o espaço dos bancos de suplentes.
- 2.1.5 Um jogador que cumpre uma suspensão temporária deve-o fazer numa das cadeiras colocadas junto à Mesa Oficial do Jogo, perto do seu banco de suplentes. Este jogador não poderá reentrar em pista antes de cumprir a totalidade do tempo da sua suspensão.
- 2.1.6 Quando, no final de uma parte do jogo, um jogador não tenha cumprido a totalidade do tempo da sua suspensão, continuará suspenso no início da outra parte do jogo, até que cumpra o tempo em falta.
- 2.1.7 Quando terminar o tempo de suspensão temporária de um jogador, este será avisado de imediato, para abandonar a cadeira, sendo permitido o regresso ao seu banco de suplentes.
- 2.2 PENALIZAÇÃO DISCIPLINAR E SANÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DO INFRATOR**
- 2.2.1 A equipa do infrator é sempre disciplinarmente sancionada com um "período em inferioridade", atendendo ao disposto no Artigo 18 destas Regras.
- 2.2.2 Salvaguardando o estabelecido no ponto seguinte (2.2.3), a equipa do infrator é sancionada tecnicamente com um livre direto.
- 2.2.3 Se a falta grave foi cometida quando o jogo estava parado - *seja durante o intervalo, ou durante uma interrupção do jogo* - não há lugar à sanção técnica da equipa do infrator.

ARTIGO 33 - FALTAS MUITO GRAVES (CARTÃO VERMELHO)

1. As "faltas muito graves" - *que obrigam os Árbitros Principais a mostrar um cartão vermelho ao infrator* - englobam os atos muito graves de indisciplina, que possam resultar em violência ou danos graves, assim como as ações violentas que possam por em perigo a integridade física de terceiros, como, por exemplo:
- 1.1 Assumir, relativamente a qualquer dos intervenientes do jogo - *público, Árbitros Principais, membros da Mesa Oficial do Jogo, jogadores e demais representantes da equipa adversária ou da própria equipa* - os seguintes comportamentos:
- 1.1.1 Proferir ameaças, insultos, palavras injuriosas ou efetuar gestos obscenos.
- 1.1.2 Agredir ou tentar agredir.
- 1.1.3 Responder ou tentar responder a uma agressão, utilizando uma atitude agressiva e/ou violenta.
- 1.1.4 Prática de qualquer outro ato de violência ou de brutalidade.
- 1.1.5 Jogador ou guarda-redes de uma equipa que está a cumprir uma suspensão temporária e tem um comportamento incorreto, protestando e/ou demonstrando desacordo público para com qualquer dos Árbitros Principais e/ou dos membros da Mesa Oficial do Jogo.
- 1.2 Ameaçar, empurrar ou tentar agredir um adversário, com o jogo parado.
- 1.3 Entrar com os dois patins (*de carrinho*) sobre um adversário, derrubando-o.
- 1.4 Golpear *-usando de violência* - um adversário fora das zonas protegidas pelas caneleiras (*tronco, mãos, braços, pernas ou joelhos*).
- 1.5 Enganchar intencionalmente com o stick, o patim de um jogador adversário, derrubando-o na pista.
- 1.6 Lançar para a pista do jogo o stick, a máscara, as caneleiras ou qualquer objeto na direção da bola ou contra os Árbitros Principais, adversários ou colegas de equipa.
- 1.7 Provocar o público, com gestos ou expressões de caráter ofensivo (*ou como tal considerado*).
- 1.8 Incorrer em nova infração grave ou muito grave, quando se encontrava suspenso temporariamente do jogo e este já tinha sido reiniciado.



- 1.9 Uma interferência direta em qualquer ação do jogo, - *por um elemento do banco de suplentes de uma equipa (jogador, Treinador, Delegado ou outro representante)* - impedindo o normal desenvolvimento de uma ação do jogo, seja da equipa adversária ou da sua própria equipa.
2. As faltas disciplinares muito graves que sejam cometidas pelos representantes das equipas -*jogadores, Delegados, equipa técnica e seus auxiliares* - serão sancionadas da seguinte forma:
 - 2.1 **SANÇÃO DISCIPLINAR DO INFRATOR**

Os Árbitros Principais devem mostrar um cartão vermelho ao infrator, expulsando-o definitivamente do jogo e obrigando-o a abandonar o banco de suplentes da sua equipa.
 - 2.2 **SANÇÃO DISCIPLINAR E PENALIZAÇÃO TÉCNICA DA EQUIPA DO INFRATOR**
 - 2.2.1 Disciplinarmente, a equipa do infrator tem de jogar um "período em inferioridade", em conformidade com o estabelecido no Artigo 18 destas Regras.
 - 2.2.2 Tecnicamente -*excetuando o disposto no ponto seguinte (2.2.3)* - a equipa do infrator é penalizada com um livre direto ou um penalti, em função do local da pista onde a falta foi cometida.
 - 2.2.3 No caso da falta ter sido cometida com o jogo parado - *seja durante o intervalo, ou durante uma interrupção do jogo* - a equipa do infrator não será penalizada com qualquer sanção técnica.

CAPÍTULO VIII – SANÇÕES TÉCNICAS DAS EQUIPAS

ARTIGO 34 - LIVRE INDIRETO

1. Um livre indireto será assinalado pelos Árbitros Principais para:
 - 1.1 Penalizar tecnicamente as faltas menos graves que sejam cometidas na pista do jogo, assim como as faltas de maior gravidade, mas que abrangem situações específicas do jogo.
 - 1.2 Efetuar o recomeço do jogo - *depois de uma interrupção efetuada pelos Árbitros Principais, sem que nenhuma das equipas tenha cometido alguma infração* - beneficiando a equipa que tinha a posse da bola no momento da interrupção.
2. **EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRETO**
 - 2.1 Em condições normais, o livre indireto é executado com a bola parada, sendo movimentada com um só toque e sem que Árbitros Principais tenham de apitar.
 - 2.1.1 Na execução de um livre indireto todos os jogadores da equipa penalizada terão que se colocar a uma distância de, pelo menos, três (3) metros, em relação ao ponto onde a falta será executada.
 - 2.1.2 Se for cometida uma falta junto à vedação - *ou se a bola tiver saído da pista* - o livre indireto pode ser executado com a bola colocada até uma distância de setenta (70) centímetros da tabela.
 - 2.1.3 Os jogadores da equipa que beneficia da falta podem-se colocar em qualquer local da pista, com exceção da zona de proteção do guarda-redes adversário.
 - 2.1.4 O jogador que executa o livre indireto não poderá voltar a jogar a bola, até que:
 - a) A bola tenha sido tocada ou jogada por algum outro jogador; ou
 - b) A bola tenha tocado na parte exterior de uma das balizas.
 - 2.1.5 No caso do executante demorar a marcação do livre indireto, os Árbitros Principais devem apitar para, dessa forma, ordenar o recomeço imediato do jogo.
 - 2.2 O jogador executante pode solicitar aos Árbitros Principais que os jogadores adversários sejam colocados à distância regulamentar de três (3) metros, situação em que o livre indireto só pode ser executado depois de um dos Árbitros Principais apitar.
 - 2.2.1 Quando, antes de um dos Árbitros Principais apitar, a bola for movimentada pelo jogador executante, a equipa do infrator terá de ser imediatamente sancionada com um livre indireto, a executar no mesmo local.
 - 2.2.2 Depois de um dos Árbitros Principais apitar, a bola está em jogo, pelo que qualquer jogador da equipa penalizada pode apoderar-se da bola e prosseguir com esta em jogo.
3. **LUGAR PARA A EXECUÇÃO DOS LIVRES INDIRETOS**

O local da execução de um livre indireto é definido em função da infração específica que tenha sido cometida e do lugar onde a mesma aconteceu, em conformidade com os seguintes critérios:



- 3.1 No caso das faltas cometidas pelo infrator na "zona defensiva" da equipa adversária, o livre indireto correspondente pode ser executado em qualquer lugar da mesma "zona", conforme o disposto no ponto 5 do Artigo 27 destas Regras.
 - 3.2 Se a bola subir 1,50 metros de altura, em resultado de um movimento do stick de um jogador dentro da área de baliza da sua equipa, o livre indireto correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer dos cantos superiores da área de baliza em questão.
 - 3.3 Se a falta tiver sido cometida atrás da baliza da equipa do infrator, o livre indireto correspondente será executado pela equipa adversária em qualquer dos cantos inferiores da área de baliza da equipa do infrator.
 - 3.4 No caso da infração de um jogador por saltar a vedação, o livre indireto correspondente é executado pela equipa adversária junto ao local onde ocorreu a infração.
 - 3.5 No caso de ser excedido o tempo de posse da bola, o livre indireto correspondente é executado em conformidade com o que está estabelecido no ponto 3.2 do Artigo 15 destas Regras.
 - 3.6 No caso de outras faltas, o livre indireto correspondente será executado no mesmo lugar onde a falta tinha sido praticada.
- 4. GOLO OBTIDO NA EXECUÇÃO DO LIVRE INDIRETO**
- 4.1 Da execução do livre indireto só poderá ser válido um golo se a bola - *antes de entrar na baliza* - for tocada ou jogada por algum outro jogador, independentemente da equipa a quem pertença.
 - 4.2 Se da execução de um livre indireto resultar um golo obtido diretamente - *sem que a bola toque em qualquer stick ou jogador* - o mesmo não será válido, recomeçando-se o jogo com um golpe duplo.

ARTIGO 35 - LIVRE DIRETO E PENALTI

1. **INFRAÇÕES FORA DA ÁREA DE BALIZA DO INFRATOR SANCIONÁVEIS COM UM LIVRE DIRETO**
 - 1.1 Os Árbitros Principais devem sancionar rigorosamente - *assinalando o livre direto correspondente* - todas as faltas graves e/ou muito graves que - *com ou sem a bola estar presente* - sejam praticadas sobre adversários que estão situados fora da área de baliza do infrator, tendo em conta que na área em questão estão incluídas as linhas que a delimitam, em conformidade com o estabelecido no ponto 2.1 do Artigo 2 do Regulamento Técnico (*que constitui o Anexo destas Regras*).
 - 1.2 Os Árbitros Principais devem também assinalar um livre direto as faltas técnicas e/ou as faltas de equipa praticadas fora da área de baliza da equipa do infrator que impeçam a possibilidade de um golo da equipa adversária.
2. **INFRAÇÕES COMETIDAS NA ÁREA DE BALIZA DA EQUIPA DO INFRATOR**
 - 2.1 **AÇÕES NÃO SANCIONÁVEIS COM UM PENALTI.** Não devem ser sancionadas com a execução de um penalti as seguintes situações específicas:
 - 2.1.1 Quando a bola subir acima de 1,50 metros de altura, na consequência do movimento do stick de um jogador que se encontrava no interior da sua área de baliza - *independentemente de ser (ou não) uma infração praticada intencionalmente* - os Árbitros Principais devem sancionar esta infração com um livre indireto, executado pela equipa adversária em qualquer dos cantos superiores dessa área de baliza.
 - 2.1.2 Quando a bola for detida ou desviada por uma ação não intencional ou involuntária - *um ressalto no corpo, nos patins ou no stick* - de um jogador que se encontrava no interior da sua área de baliza, situação esta, que por si mesma, não terá de ser sancionada pelos Árbitros Principais.
 - 2.2 **AÇÕES SANCIONÁVEIS COM UM PENALTI**
 - 2.2.1 Os Árbitros Principais devem sancionar rigorosamente - *assinalando o penalti correspondente* - as faltas graves e/ou muito graves - *com ou sem a bola estar presente* - cometidas por um guarda-redes ou jogador defensor, dentro da área de baliza da sua equipa, tendo em atenção que na área em questão estão incluídas as linhas que a delimitam.
 - 2.2.2 Os Árbitros Principais devem também prestar uma especial atenção e sancionar com idêntico zelo e rigor todas as demais faltas praticadas no interior da área de baliza do infrator, em particular:



- a) Infração cometida por um guarda-redes que não permite que a bola possa ser jogada, agarrando-a com a mão, deitar-se em cima dela, ou retendo-a entre a suas pernas ou com as suas luvas.
- b) Jogador ou guarda-redes que agarra, empurra, carrega ou bloqueia ilegalmente um jogador adversário que *- sem a bola estar presente -* se movimentava para receber um passe de um colega ou para tentar ocupar uma posição mais favorável junto da baliza do jogador infrator.
- c) Falta praticada, em defesa da sua baliza, por um guarda-redes ou um jogador que *- independentemente de ter sido efetuada de forma deliberada e intencional -* contribuiu de forma indiscutível, para impedir a obtenção de um gol da equipa adversária.

3. LOCAIS DA PISTA PARA A EXECUÇÃO DO PENALTI E DO LIVRE DIRETO

A execução do penalti ou do livre direto terá de ser efetuada na meia-pista da equipa sancionada e nas marcas especificamente assinaladas na pista para esse efeito, em particular:

- 3.1 No caso do penalti, a marca está situada na linha superior que delimita a área de baliza, a uma distância de 5,40 metros (*cinco metros e quarenta centímetros*) do centro da linha de baliza.
- 3.2 No caso do livre direto, a marca está situada a 7,40 metros (*sete metros e quarenta centímetros*) do centro da linha de baliza.

4. NORMAS GERAIS A CONSIDERAR NA EXECUÇÃO DO LIVRE DIRETO

- 4.1 A execução do livre direto não pode ser iniciada depois de expirados os cinco (5) segundos que são concedidos para esse efeito.
- 4.2 O jogador executante do livre direto pode optar por:
 - 4.2.1 Uma posição de parado, junto à bola, ou
 - 4.2.2 Um movimento lançado *- sem paragens nem simulações -* efetuado a partir de uma distância máxima de três (3) metros da marca da execução correspondente.
- 4.3 Na execução do livre direto não podem ser efetuadas simulações, não sendo por isso permitido ao jogador executante que:
 - 4.3.1 Efetue uma paragem ou um movimento não uniforme na colocação do seu stick para impactar a bola.
 - 4.3.2 Efetue *- previamente ao impacto do stick na bola -* um movimento do seu corpo ou do stick, tentando enganar o guarda-redes adversário e provocar que este pratique uma infração sancionável disciplinarmente.
 - 4.3.3 Não execute o livre direto em conformidade com as disposições do ponto 4.2 deste Artigo, não rematando ou desviando a bola em direção da baliza adversária, optando por:
 - a) reter a posse da bola e *endossar-lha (passar-lha)* depois a um colega de equipa;
 - b) transportar a bola por detrás da baliza adversária.
- 4.4 Com reserva do disposto no ponto 6 deste Artigo, o jogador encarregado da execução do livre direto pode *- a partir da marca correspondente situada na zona defensiva da equipa sancionada -* optar por uma das seguintes formas de execução:
 - 4.4.1 Efetuar um remate direto dirigido obrigatoriamente à baliza adversária.
 - 4.4.2 Efetuar o transporte da bola em direção da baliza adversária, tentando ultrapassar o guarda-redes e/ou efetuando depois um remate ou desvio da bola até à baliza em questão.

5. NORMAS GERAIS A CONSIDERAR NA EXECUÇÃO DO PENALTI

- 5.1 A execução do penalti não pode ser iniciada depois de expirados os 5 (*cinco*) segundos que são concedidos para esse efeito.
- 5.2 O jogador encarregado da execução do penalti tem que o efetuar sempre com um remate direto *- dirigido até à baliza do adversário -* que tem de ser executado na posição de parado, junto à bola, a partir da marca correspondente.
- 5.3 Na execução do penalti não podem ser efetuadas simulações, não sendo por isso permitido ao jogador executante que:
 - 5.3.1 Efetue uma simulação ou um movimento não uniforme do seu stick para impactar a bola.
 - 5.3.2 Efetue *- antes do impacto do stick na bola -* um movimento do seu corpo ou do stick, tentando enganar o guarda-redes adversário, levando a que este pratique uma infração sancionável disciplinarmente.
 - 5.3.3 Não execute o penalti em conformidade com as disposições do ponto 5.2 deste Artigo.



5.4 Se não houver um golo em resultado da execução de um livre direto - depois de uma defesa do guarda-redes ou de um ressalto na armação da baliza ou na tabela da pista - e a bola é recuperada pelo jogador executante, é permitido que este possa controlar ou optar por outro remate à baliza da equipa contrária.

6. EXECUÇÃO DO LIVRE DIRETO OU DO PENALTI ASSINALADO NO FINAL DE UMA PARTE DO JOGO

6.1 Se, em simultâneo com a Mesa Oficial do Jogo a indicar o final de qualquer das partes do jogo, ocorrer uma falta que determina a execução de um livre direto - incluindo, se for o caso, as situações em que é aplicável o disposto no ponto 3.1 do Artigo 31 destas Regras - os Árbitros Principais terão de garantir a sua execução - conforme o disposto, respetivamente, nos pontos 4 e 5 deste Artigo - tendo em conta o cumprimento das seguintes condições:

6.1.1 Tal como ocorre com a execução do penalti, a execução do livre direto tem de ser obrigatoriamente efetuado com um remate direto, não sendo permitidas simulações ou o transporte da bola.

6.1.2 Depois da execução do livre direto ou do penalti não é permitido qualquer remate de recarga.

6.2 Em função do resultado da execução do livre direto ou do penalti no final do tempo regulamentar do jogo, os Árbitros Principais terão de aplicar os seguintes procedimentos:

6.2.1 Excetuando o disposto nos pontos 3.5 e 5.5 do Artigo 3 destas Regras, se for marcado um golo válido, os Árbitros Principais têm de assegurar a sua homologação, ordenando um golpe de saída, apitando imediatamente depois para dar por concluído o tempo do jogo.

6.2.2 Se não for marcado um golo por causa de irregularidades cometidas pelo guarda-redes defensor durante a execução, os Árbitros Principais devem ordenar a repetição da execução do livre direto ou do penalti.

6.2.3 Se não for marcado um golo - sem que o guarda-redes defensor tenha cometido qualquer falta ou irregularidade - os Árbitros Principais apitarão de imediato para dar por concluído o tempo de jogo em questão.

7. NORMAS GERAIS RELATIVAS AO GUARDA-REDES DURANTE A DEFESA DO LIVRE DIRETO OU DO PENALTI

7.1 PRESENÇA OBRIGATÓRIA DE UM GUARDA-REDES NA DEFESA DA BALIZA

Quando uma equipa for sancionada com a execução de um livre direto ou de um penalti é sempre obrigatória a presença de um guarda-redes na defesa da baliza da equipa do infrator.

7.1.1 Se o guarda-redes tinha sido substituído por um jogador de pista - em conformidade com o ponto 5.2 do Artigo 20 destas Regras - a execução do livre direto ou do penalti só pode ser efetuada depois de realizada a substituição de um jogador de pista por um guarda-redes.

7.1.2 Se - por motivo de sanção disciplinar ou de lesão - no houver um guarda-redes disponível, ele terá de ser substituído por um jogador de pista, de acordo com as condições estabelecidas no ponto 5.1 do Artigo 20 destas Regras.

7.2 RESTRICÇÕES À MOVIMENTAÇÃO DO GUARDA-REDES

No momento da execução de um livre direto ou de um penalti contra a sua equipa, o guarda-redes está obrigado a:

7.2.1 Estar apoiado apenas sobre os patins, com os eixos dianteiros (*travões ou rodas dos patins*) colocados sobre a linha de golo.

7.2.2 Manter o stick junto aos patins, em posição horizontal e paralela à linha de baliza, garantindo também que a mão que agarra o stick não está apoiada na baliza ou na pista e que a mão que fica livre se mantém em posição estática, sem qualquer contato com a baliza ou com a pista.





- 7.2.3 Não efetuar qualquer movimento para defender a sua baliza, antes da bola ter sido tocada ou impactada pelo jogador executante do livre direto ou do penalti.
- 7.3 **SANÇÃO DAS INFRAÇÕES DOS GUARDA-REDES NA DEFESA DO LIVRE DIRETO OU DO PENALTI**
- Se na execução do livre direto ou do penalti, o guarda-redes se movimentar antes do jogador executante tocar a bola, devem ser aplicados os seguintes procedimentos:
- 7.3.1 Na sua primeira infração, o guarda-redes é admoestado verbalmente pelos Árbitros Principais, os quais - *para tal efeito* - terão de obrigar o infrator a colocar-se de pé, efetuando depois um aviso público de que não pode reincidir na mesma infração.
- 7.3.2 Se uma segunda infração for cometida pelo mesmo guarda-redes - *na execução do mesmo livre direto ou do mesmo penalti* - terá que lhe ser exibido um cartão azul ou - *se a segunda infração ocorrer na execução de um penalti ou de um livre direto para desempate do jogo* - um cartão vermelho.
- 7.3.3 Segundo o disposto no Artigo 18 destas Regras, a equipa do guarda-redes infrator terá de ser sancionada com um "período em inferioridade", excetuando se a segunda infração ocorrer na execução de um penalti ou de um livre direto para desempate do jogo.
- 7.3.4 Se o primeiro guarda-redes substituto for igualmente suspenso ou expulso -*segundo o disposto nos pontos 7.3.1 e 7.3.2 deste Artigo* - terá de ser substituído por um jogador de pista ou, eventualmente, por outro guarda-redes que tenha sido inscrito no Boletim do Jogo.
- 7.3.5 Se o segundo guarda-redes substituto for igualmente suspenso -*segundo o disposto nos pontos 7.3.1 e 7.3.2 deste Artigo* - os Árbitros Principais terão que dar o jogo por terminado, fazendo um Relatório detalhado no Boletim Oficial do Jogo.
- 7.4 Quando o jogador executante do livre direto ou do penalti o efetuar - *e em simultâneo o guarda-redes se adiante antes da execução do livre direto ou do penalti* - e a execução seja efetuada num remate direto à baliza, do qual resultou um golo, os Árbitros Principais terão de aplicar os seguintes procedimentos:
- 7.4.1 Não validar o golo sempre que um dos Árbitros Principais tinha apitado para interromper o jogo, assegurando depois - *segundo o disposto nos pontos 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 deste Artigo* - a sanção do guarda-redes infrator e ordenando a repetição da execução do penalti ou do livre direto em questão.
- 7.4.2 Conceder a validação do golo, sempre que o jogo não fora interrompido pelos Árbitros Principais, aplicando depois - *segundo o disposto nos pontos 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 deste Artigo* - a sanção do guarda-redes infrator.
- 7.5 **SANÇÃO DAS INFRAÇÕES DOS JOGADORES EXECUTANTES DO LIVRE DIRETO OU DO PENALTI**
- 7.5.1 Quando o jogador executante do livre direto ou do penalti inicia a execução do mesmo sem ter sido autorizado pelo Árbitro principal responsável pelo seu controlo com o correspondente o sinal específico, este terá de apitar de imediato para interromper a execução e assegurar os seguintes procedimentos:
- 7.5.2 Na sua primeira infração, o jogador executante é admoestado verbalmente pelos Árbitros Principais, que ordenarão depois a repetição da execução do livre direto ou do penalti, cuja execução terá de ser assegurada pelo mesmo jogador.
- 7.5.3 Se uma segunda infrações for cometida pelo mesmo jogador - *na execução do mesmo livre direto ou do mesmo penalti* - os Árbitros Principais terão de assegurar:



- a) Sancionar o jogador infrator com um cartão azul ou - *se a segunda infração ocorrer na execução de um penalti ou de um livre direto para desempate do jogo* - um cartão vermelho;
- b) Sancionar a equipa do infrator com o "período em inferioridade" correspondente;
- b) Ordenar a repetição da execução do livre direto ou do penalti, cuja execução terá de ser assegurada por outro jogador.

8. INFRAÇÕES DOS JOGADORES QUE NÃO INTERVEEM NA EXECUÇÃO DO PENALTI OU DO LIVRE DIRETO

- 8.1 Com salvaguarda do estabelecido no ponto 9.2 deste Artigo, os jogadores que não têm intervenção direta na execução de um penalti ou de um livre direto - *estando posicionados no interior da área de baliza da equipa que beneficia da falta* - só poderão sair ou movimentar-se para fora desse lugar depois de o jogador executante do penalti ou do livre direto tenha impactado ou tocado a bola.
- 8.2 Quando ocorrer qualquer infração ao disposto no ponto anterior - *excetuando o especificamente estabelecido no ponto 8.3 deste Artigo* - os Árbitros Principais terão de assegurar - *segundo o disposto no ponto 2 do Artigo 30 destas Regras* - os seguintes procedimentos:
 - 8.2.1 Sendo a primeira infração que tenha sido praticada por um jogador ou guarda-redes de uma das equipas:
 - a) O infrator terá de receber uma admoestação verbal, sendo avisado - *juntamente com os demais jogadores da mesma equipa* - que uma reincidência na mesma infração implicará um cartão azul para o infrator.
 - b) De seguida, será ordenada a repetição do penalti ou do livre direto em questão, excetuando o disposto no ponto 8.3.2 a) deste Artigo.
 - 8.2.2 Se, durante a repetição da execução do mesmo penalti ou do mesmo livre direto, ocorrer uma nova infração - *que seja praticada pelo mesmo infrator ou outro jogador ou guarda-redes da mesma equipa* - os Árbitros Principais terão de assegurar os seguintes procedimentos:
 - a) a imediata exibição de um cartão azul ao infrator, implicando a sua suspensão temporária do jogo, sendo a sua equipa sancionada com o "período em inferioridade" correspondente, segundo o disposto no Artigo 18 destas Regras.
 - b) De seguida, será ordenada a repetição do penalti ou do livre direto em questão, excetuando o disposto no ponto 8.3.2 a) deste Artigo.
- 8.3 Se a infração ocorrer depois de iniciada a execução do penalti ou do livre direto os Árbitros Principais devem procurar sempre aguardar o resultado obtido, aplicando depois os seguintes procedimentos:
 - 8.3.1 Quando for obtido um golo, terá de ser sempre validado, ratificando depois - *somente se houver uma reincidência da mesma infração* - os procedimentos correspondentes à sanção disciplinar do infrator e da sua equipa, conforme o disposto no ponto 8.2 deste Artigo.
 - 8.3.2 Quando não for obtido um golo, os Árbitros Principais terão de interromper o jogo de imediato, ratificando depois os seguintes procedimentos:
 - a) Se a infração foi cometida somente por jogador(es) da equipa que beneficiava do penalti ou do livre direto, a sua execução não será repetida, sendo o jogo reiniciado com a execução de um livre indireto contra a equipa do infrator, que será executado em qualquer dos cantos superiores da sua área de baliza.
 - b) Se a infração foi cometida por jogador(es) da equipa penalizada com o penalti ou com o livre direto - *ou por jogadores das duas equipas* - a sua execução terá de ser sempre repetida, depois de efetuada a ação disciplinar prevista no ponto 8.2 deste Artigo.
- 8.4 Relativamente ao livre direto - *e embora seja necessário ter em consideração a forma de execução escolhida pelo jogador encarregado de o executar* - têm de ser ratificados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
 - 8.4.1 Quando o jogador executante do livre direto optar por um remate direto à baliza adversária, terão de ser aplicados:
 - a) Quando for marcado um golo, os procedimentos definidos no ponto 8.3.1 deste Artigo.
 - b) Não sendo marcado um golo, os procedimentos definidos no ponto 8.3.2 deste Artigo.
 - 8.4.2 Se o executante do livre direto optar pelo transporte da bola, o jogo terá de ser imediatamente interrompido, sendo depois ratificados os procedimentos definidos no ponto 8.3.2 deste Artigo.



- 9. PROCEDIMENTOS DOS ÁRBITROS EM RELAÇÃO À EXECUÇÃO DO PENALTI E DO LIVRE DIRETO**
- 9.1 O Jogador executante do penalti ou do livre direto dispõe de um máximo de cinco (5) segundos para, com a bola parada, iniciar a execução em questão - *tempo que é controlado por um dos Árbitros Principais, usando sinaléticas específicas* - sem que os Árbitros Principais possam fazer uso do apito.
- 9.1.1 A execução do penalti ou do livre direto - *mesmo no caso dos penaltis para o desempate do jogo* - pode ser efetuada pelo guarda-redes da equipa que beneficia da falta, com a condição de que mantenha as suas caneleiras de proteção, sem poder utilizar o capacete e as luvas de proteção.
- 9.2 Os jogadores que não têm intervenção na execução ou na defesa do penalti ou do livre direto, devem-se colocar no interior da área de baliza da outra meia pista, só se podendo movimentar para fora dessa área e voltar a intervir no jogo, depois da bola ser rematada ou tocada na execução do penalti ou do livre direto.
- 9.2.1 Os jogadores em questão não podem intervir no jogo quando ocorrer a execução de:
- Os penaltis para desempate do jogo (ponto 2 do Artigo 3 destas Regras);
 - Um livre direto para o desempate preventivo de um jogo (ponto 3 do Artigo 3 destas Regras);
 - Um penalti ou um livre direto que tenha sido assinalado no final do tempo de qualquer das partes do jogo.
- 9.3 Um dos Árbitros Principais deve colocar-se em frente dos jogadores mencionados no ponto 2.2 anterior, a um (1) metro de distância, controlando o posicionamento destes e -*quando tudo estiver em ordem dentro dessa área de baliza* - levanta verticalmente um dos braços, para informar o outro Árbitro Principal que pode dar início à execução.
- 9.4 O outro Árbitro Principal deverá posicionar-se num dos cantos inferiores da área de baliza da equipa penalizada, controlando o posicionamento correto do guarda-redes e do executante - *somente depois de receber a sinalética do outro Árbitro Principal, sem nunca fazer soar qualquer apito* - os seguintes procedimentos:
- 9.4.1 Levantar verticalmente um dos braços, indicando que pode ser iniciada a execução do penalti ou do livre direto.
- 9.4.2 Efetuar com o outro braço - *colocado horizontalmente na zona da sua cintura* - até cinco (5) movimentos lateralizados -*um movimento para cada segundo* - para controlar o tempo máximo de cinco (5) segundos que são concedidos para ser iniciada a execução do penalti ou do livre direto.
- 9.4.3 O jogador executante somente pode iniciar a execução, depois do Árbitro Principal assegurar o procedimento indicado no ponto 9.4.1 deste Artigo, tendo em conta que:
- Na execução de um penalti, a bola tem de ser impactada diretamente à baliza adversária;
 - Com salvaguarda do estabelecido no ponto 6 deste Artigo, na execução de um livre direto, a bola pode ser impactada diretamente à baliza adversária ou, em alternativa, a bola pode ser tocada transportada para depois rematar à baliza.
- 9.4.4 A cronometragem do tempo do jogo será reiniciado no momento em que a bola for impactada ou tocada pelo jogador executante do penalti ou do livre direto.
- 9.5 Nenhuma das equipas poderá fazer entrar em pista um jogador - *para efetuar uma substituição, ou para o regresso à pista de um jogador depois de ter sido cumprido o tempo do "período em inferioridade"* - a partir do início da execução de um penalti ou de um livre direto, até que a mesma seja concluída.
- 9.5.1 Se ocorrer uma infração ao disposto anteriormente, os Árbitros Principais não devem interromper o jogo de imediato - *aguardando o resultado da execução do penalti ou do livre direto* - e só depois aplicarão os procedimentos definidos nos pontos seguintes.
- 9.5.2 Quando for marcado um golo, terá de ser sempre validado, embora - *posteriormente* - devam ser também aplicados os procedimentos disciplinares estabelecidos no ponto 2.5.3 a) e b) deste Artigo.
- 9.5.3 Não sendo obtido um golo, o jogo deve ser interrompido de imediato, sendo depois ratificados pelos Árbitros Principais os seguintes procedimentos:
- Exibir um cartão vermelho ao jogador que entrou indevidamente na pista e também ao Treinador Principal ou - *na sua ausência e por ordem de preferência* - ao Treinador Adjunto, ou a um dos Delegados, o ao capitão em pista;
 - Sancionar a equipa do infrator com dois (2) distintos "períodos em inferioridade" correspondentes, segundo o disposto no Artigo 18 destas Regras;



- c) Se a infração foi cometida por um jogador da equipa que tinha sido sancionada, terá de ser ordenada a repetição do penalti ou do livre direto;
 - d) Se a infração foi cometida por um jogador da equipa que beneficiava do penalti ou do livre direto em questão, terá de ser ordenada a execução de um livre direto contra a equipa dos infratores.
- 9.6 Quando o jogador encarregado de executar o penalti ou o livre direto decidir iniciar a sua execução antes de ter recebido o sinal de autorização correspondente dos Árbitros Principais, esta atitude é claramente, uma ação irregular - *que foi praticada quando o jogo não estava ativo* - que determinará os seguintes procedimentos por parte dos Árbitros em questão:
- 9.6.1 O jogador infrator será admoestado verbalmente, da forma habitual, para que o público e os representantes das duas equipas possam ficar inteirados da situação.
 - 9.6.2 Depois terá de ser ordenada a execução do penalti ou do livre direto em questão.
 - 9.6.3 Se houver reincidência da infração anterior por parte do mesmo jogador executante, isso implicará os seguintes procedimentos adicionais por parte dos Árbitros Principais:
 - a) Exibição de um cartão azul ao jogador infrator, que será suspenso do jogo, tendo de abandonar a pista de imediato.
 - b) Assegurar que a equipa do infrator seja sancionada com o correspondente "período em inferioridade", em conformidade com o estabelecido no Artigo 18 destas Regras.
 - c) Ordenar a repetição da execução do penalti ou do livre direto em questão por outro jogador da mesma equipa que dele beneficiava.
- 9.7 Relativamente às normas estabelecidas nos pontos 4 e 5 deste Artigo, se o jogador executante do livre direto ou do penalti cometer uma infração na sua execução os Árbitros Principais têm que interromper o jogo de imediato e sancionar a sua equipa com um livre indireto, que será executado na própria marca do livre direto ou do penalti em questão.

CAPÍTULO IX - ERROS ARBITRAIS - RECLAMAÇÕES E/OU PROTESTOS

ARTIGO 36 - ERROS ARBITRAIS DETETADOS - PROCEDIMENTOS DE CORREÇÃO

1. Com salvaguarda do estabelecido no ponto 3. deste Artigo, quando se constatar que - *por engano do Cronometrista, Árbitro Auxiliar e/ou dos Árbitros Principais* - tenha sido cometido um erro arbitral, os Árbitros Principais devem interromper o jogo de imediato e dirigirem-se à Mesa Oficial do Jogo para - *juntamente com o Árbitro Auxiliar e/ou o Cronometrista* - chegarem a acordo quanto aos procedimentos de correção a aplicar.
 - 1.1. Em qualquer dos casos apresentados nos pontos seguintes deste Artigo, os Árbitros Principais só aplicarão os procedimentos de correção seguidamente estabelecidos se os erros arbitrais em questão foram detetados - *como limite máximo* - nos cinco (5) minutos (tempo útil de jogo, se for o caso) que foram jogados no jogo, depois da ocorrência da irregularidade.
 - 1.2 Nas irregularidades detetadas fora da pista - *seja por observação do Árbitro Auxiliar, ou por uma reclamação apresentada pelo Delegado de uma equipa* - compete ao Árbitro Auxiliar chamar os Árbitros Principais à sua presença e os informar da irregularidade em questão, seja aproveitando uma interrupção do jogo, ou acionando o sinal sonoro para provocar a interrupção do jogo.
 - 1.3 Se a irregularidade constatada tem uma incidência, direta ou indireta, no desenvolvimento e/ou no resultado do jogo - *como, por exemplo, uma substituição irregular não detetada, um jogador expulso ou suspenso que participa indevidamente no jogo, a décima falta de equipa não sancionada com livre direto, etc.* - os Árbitros Principais têm que trocar opiniões para o melhor esclarecimento da situação, aplicando - *se for o caso* - depois a correção que seja a mais adequada.
 - 1.4 Quando qualquer uma das partes de um jogo for dada por terminada - *seja antes de completado o tempo do jogo correspondente, ou porque foi detetado um erro arbitral que necessita de retificação* - os Árbitros Principais terão de assegurar, se for necessário, que as equipas regressem à pista e ordenar o reinício do jogo em função do erro a retificar (*no caso de um erro no controlo do tempo do jogo, será executado um golpe duplo no centro da pista para recomeçar o jogo*).



2. Os procedimentos de correção adequados podem envolver tanto sanções técnicas - *execução ou repetição de um livre direto, por exemplo* - como punições disciplinares dos eventuais infratores e das suas equipas, implicando as seguintes ações:
 - 2.1 Em primeiro lugar, os Árbitros Principais devem garantir com exatidão o tempo de jogo que falta disputar - *fazendo-o conforme o acordado previamente com os Árbitros Auxiliares e o Cronometrista* - assegurando que seja retificada - *junto das duas equipas e, se for o caso, no quadro eletrónico de informação ao público* - a informação sobre o tempo de jogo que faltava jogar no momento em que ocorreu a irregularidade.
 - 2.2 Depois, os Árbitros Principais terão de assegurar que fiquem anuladas todas as ações ocorridas no jogo durante o tempo de jogo que foi eliminado, tendo em conta as seguintes particularidades:
 - 2.2.1 Quando o erro arbitral teve incidência somente em questões disciplinares, por ter sido efetuada a exibição incorreta de um ou mais cartões vermelhos - *por exemplo, se os Árbitros tinham sancionado uma pretensa substituição irregular, que depois se comprovou não ter acontecido* - os mesmos terão de ser anulados.
 - 2.2.2 Quando um erro arbitral somente tem incidência em questões de natureza técnica, ficam anuladas todas as decisões ocorridas posteriormente - *incluindo eventuais golos obtidos por qualquer das equipas* - com exceção dos cartões vermelhos que tenham sido exibidos diretamente, mas somente no que diz respeito à sanção do infrator, tendo em conta que permanecem anuladas as sanções relacionadas com as equipas dos infratores (*a equipa não terá que jogar um "período em inferioridade"*).
3. Quando os Árbitros Principais sejam confrontados com uma reclamação sobre um eventual erro e decidirem que não se justifica a aplicação de qualquer correção, o recomeço do jogo terá de ser assegurado em função da interrupção que teve lugar para esclarecer a situação.
4. No entanto, os Árbitros Principais terão de reportar sempre num "Relatório Confidencial", todas as reclamações apresentadas durante o jogo sobre eventuais irregularidades e/ou erros arbitrais, detalhando a sua natureza e os fundamentos das decisões tomadas, incluindo - *se for o caso* - a informação sobre os procedimentos de correção que foram efetuados.

ARTIGO 37 – APRESENTAÇÃO DE PROTESTO DO JOGO

1. PROTESTOS ADMINISTRATIVOS

- 1.1 Os "protestos administrativos" têm como fundamento supostas irregularidades ou infrações - *mau estado da pista do jogo, marcações da pista deficientes, balizas irregulares, etc.* - ao estipulado no Regulamento Técnico.
- 1.2 Para que um "protesto administrativo" possa ser considerado válido, deverá ser notificado aos Árbitros Principais do jogo - *pelo Delegado e pelo capitão da equipa que o apresenta* - antes do início do jogo.
- 1.3 Quando os Árbitros Principais forem confrontados com um "protesto administrativo", devem efetuar os seguintes procedimentos:
 - 1.3.1 Informar o Delegado e o capitão da equipa adversária sobre o protesto apresentado por parte da equipa contrária.
 - 1.3.2 Efetuar a transcrição da reclamação apresentada no Boletim Oficial do Jogo, assegurando imediatamente depois, as assinaturas obrigatórias - *no lugar destinado à "Declaração de Protesto"* - dos Delegados e os capitães de cada uma das equipas.
 - 1.3.3 Proceder - *juntamente com os Delegados e os capitães das duas equipas* - à identificação e análise das irregularidades alegadas, confirmando se o protesto é ou não pertinente e, em caso afirmativo, se as irregularidades existentes podem ser corrigidas e/ou se comprometem ou não a realização do jogo.
- 1.4 No caso de que os Árbitros Principais considerem que o jogo não se pode realizar no recinto em questão, devem ser imediatamente efetuadas as diligências necessárias para que o jogo se possa realizar, dando cumprimento ao disposto no ponto 5 do Artigo 5 destas Regras.
- 1.5 Em qualquer caso, os Árbitros Principais deverão elaborar, em complemento ao Boletim do Jogo, um Relatório Confidencial de todas as diligências e decisões tomadas sobre o protesto em questão.



2. PROTESTOS TÉCNICOS

- 2.1 Os "protestos técnicos" têm por fundamento, possíveis "erros de direito" - ou hipotéticos "erros técnicos de arbitragem" - que possam ter sido cometidos pelos Árbitros Principais na direção de um jogo.
- 2.2 Para que um "protesto técnico" possa ser considerado válido, deverá ser notificado -pelo Capitão da equipa que o apresenta - dentro da pista aos Árbitros Principais do jogo, aproveitando qualquer interrupção do jogo, ou imediatamente depois de ser assinalado o final do encontro.
- 2.3 Quando confrontados com um "protesto técnico", os Árbitros Principais devem efetuar os seguintes procedimentos:
 - 2.3.1 Informar de imediato o capitão da outra equipa -ou, na sua ausência, o sub capitão - que o jogo foi objeto de uma "declaração de protesto" por parte da equipa adversária.
 - 2.3.2 Assegurar, imediatamente depois, as assinaturas obrigatórias no Boletim Oficial do Jogo -no lugar destinado à "Declaração de Protesto" - dos Delegados e dos capitães de cada uma das equipas.

3. CONFIRMAÇÃO DOS PROTESTOS E/OU RECLAMAÇÕES

Todos os protestos, tanto os de natureza "administrativa" como de natureza "técnica", devem ser posteriormente confirmados pela entidade responsável da equipa que os apresentou - *Federação ou Clube* - por meio de uma carta oficial - *acompanhada dos meios de pagamento da taxa correspondente* - e que tem de ser remetida para:

- 3.1 A entidade organizadora da competição; e
- 3.2 A entidade que tem a jurisdição sobre o evento, ou seja:
 - 3.2.1 WORLD SKATE-RHTC ou Confederação Continental, no caso de uma competição internacional.
 - 3.2.2 A Federação de filiação, quando se tratar de uma competição nacional.

CAPÍTULO X - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 38 - APROVAÇÃO, ENTRADA EM VIGOR E ALTERAÇÕES FUTURAS

1. Depois de obtido o parecer favorável da Comissão Técnica e do Desenvolvimento do Hóquei em Patins, as Regras do Jogo e o seu anexo (*Regulamento Técnico de Hóquei em Patins*) foram conjuntamente aprovadas por WORLD SKATE e por WORLD SKATE - RINK-HOCKEY TECHNICAL COMMISSION (WS-RHTC).
2. As Regras do Jogo e o Regulamento Técnico agora aprovados são de cumprimento obrigatório, em todas as competições de Hóquei em Patins que sejam realizadas a nível mundial, continental e nacional, seja por parte da WORLD SKATE-RHTC, seja por parte das distintas Confederações Continentais, seja por parte das Federações filiadas.
 - 2.1 O incumprimento desta disposição por parte de qualquer Federação Nacional determinará a participação formal do WS-RHTC dirigida ao "Executive Board" do World Skate, para que seja estabelecida a sanção correspondente, sem prejuízo do estabelecido no ponto seguinte.
 - 2.2 Em qualquer caso, a Federação Nacional em questão ficará suspensa preventivamente de toda a atividade competitiva nas competições internacionais de Hóquei em Patins que estão sob a supervisão de WS-RHTC e/ou da Confederação Continental de sua filiação.
3. As Regras do Jogo e o Regulamento Técnico do Hóquei em Patins agora aprovados entram formalmente em vigor nas seguintes datas:
 - a) **1 DE SETEMBRO DE 2018**, em todas as competições organizadas por WORLD SKATE EUROPE e pelas Federações Nacionais de sua filiação;
 - b) **1 DE JANEIRO DE 2019**, em todas as competições organizadas por WS-RHTC, pelas demais Confederações Continentais - World Skate ÁFRICA, World Skate AMÉRICA, World Skate ÁSIA y World Skate OCEANIA - e por todas as Federações Nacionais de sua filiação.
4. Qualquer proposta de alteração que no futuro possa ser apresentada, relativamente às Regras do Jogo e ao Regulamento Técnico terá de ser sempre submetida à aprovação prévia do **WORLD SKATE-RHTC**.



ANEXO

REGULAMENTO TÉCNICO DO HÓQUEI EM PATINS

Sumário / Índice

CAPÍTULO I - O RECINTO, A PISTA E OS INSTRUMENTOS DO JOGO

Artigo 1	RECINTO E PISTA DO JOGO	Página 61
Artigo 2	MARCAÇÕES DA PISTA DO JOGO	Página 62
Artigo 3	BALIZAS DO HÓQUEI EM PATINS	Página 63
Artigo 4	BOLA DO JOGO	Página 65
Artigo 5	PUBLICIDADE NA PISTA DO JOGO NA PARTE INTERIOR DAS VEDAÇÕES	Página 66

CAPÍTULO II - ÁRBITROS - EQUIPAMENTO, SINALÉTICA E RELATÓRIOS

Artigo 6	EQUIPAMENTOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS PELOS ÁRBITROS	Página 66
Artigo 7	SINALÉTICAS UTILIZADAS PELOS ÁRBITROS	Página 67
Artigo 8	BOLETIM OUTROS RELATÓRIOS DO JOGO - PROCEDIMENTOS NECESSÁRIOS	Página 71

CAPÍTULO III - EQUIPAMENTO, PROTEÇÕES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Artigo 9	EQUIPAMENTO BÁSICO DOS JOGADORES	Página 73
Artigo 10	EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO DE PROTEÇÃO DOS GUARDA-REDES	Página 74
Artigo 11	EQUIPAMENTO OPCIONAL DE PROTEÇÃO DOS JOGADORES	Página 77
Artigo 12	PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES	Página 79

CAPÍTULO IV - ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS INTERNACIONAIS

Artigo 13	ENTIDADES ORGANIZADORAS DOS EVENTOS INTERNACIONAIS	Página 80
Artigo 13	PRECAUÇÕES OBRIGATÓRIAS NA ORGANIZAÇÃO DE QUALQUER EVENTO	Página 80

ANEXOS DO REGULAMENTO TÉCNICO

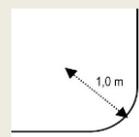
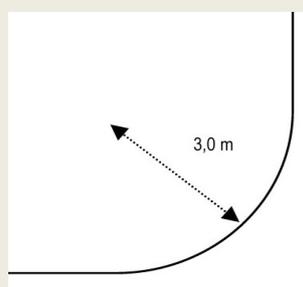
ANEXO 1	MARCAÇÕES DA PISTA	Página 82
ANEXO 2-A	DESENHO DA BALIZA (VISTA LATERAL E VISTA FRONTAL)	Página 83
ANEXO 2-B	DESENHO DA BALIZA (VISTAS HORIZONTAIS)	Página 84



ARTIGO 1 - RECINTO E PISTA DO JOGO

1. O recinto do jogo compreende todo o espaço que abrange a pista do jogo, anexos e vestiários, assim como todos os acessos relativos aos mesmos.
2. A pista do jogo deve ter um piso plano e liso, construído com um material aprovado - *madeira, cimento ou outro material* - e que permita uma boa utilização, em termos de aderência e deslizamento dos patins.
3. A pista do jogo tem uma forma retangular, com dimensões proporcionais, respeitando sempre a relação de dois por um, entre o seu comprimento e sua largura, atendendo aos seguintes limites:
 - 3.1 Dimensão mínima: 34 (*trinta e quatro*) metros de comprimento, por 17 (*dezassete*) metros de largura;
 - 3.2 Dimensão máxima: 44 (*quarenta e quatro*) metros de comprimento, por 22 (*vinte e dois*) metros de largura.
4. Todo o perímetro da pista do jogo está limitado por uma vedação fechada, com 1 (*um*) metro de altura, quatro cantos arredondados com formato semicircular, cujo raio pode variar entre os 3 (*três*) metros e 1 (*um*) metro.

ALTERNATIVAS PARA OS CANTOS DA PISTA - "DESENHO DE PORMENOR"



5. Para as vedações, podem ser utilizadas diferentes soluções, como as seguintes:
 - 5.1 Colocação de elementos totalmente opacos e de perfil vertical que devem ser integralmente fabricados em plástico duro e de cor branca.
 - 5.2 Elementos fabricados de perfil vertical presos ao solo, de forma sólida e resistente, onde se incluem:
 - 5.2.1 As tabelas em madeira - *que constituem la estrutura que serve de base à vedação*- com uma altura de 20 (*vinte*) centímetros e uma espessura de 2 (*dois*) centímetros, que deve ser integralmente pintada numa cor neutra e diferente da bola.
 - 5.2.2 Armações construídas com diversos tipos de materiais (*madeira opaca, rede metalizada com ou sem suporte, estrutura de plástico transparente, etc.*), que têm que ser fixar sobre as tabelas.



- 5.3 Nas tabelas de fundo tem de ser colocadas redes de proteção, com 4 (*quatro*) metros de altura, medidos a partir do solo, que podem ser amovíveis.





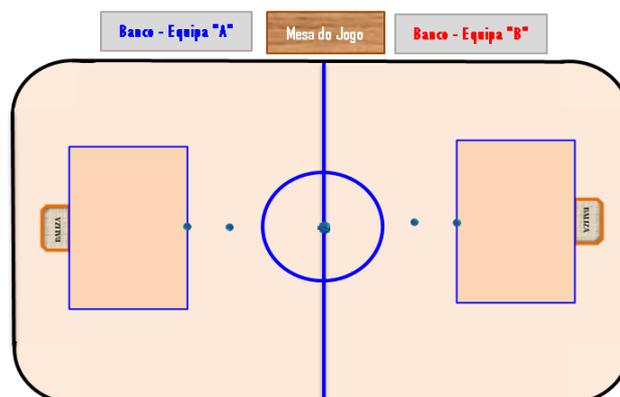
- 5.4 Ao longo da vedação tem de existir duas portas de acesso à pista - que não devem abrir para dentro - as quais devem estar localizadas junto aos bancos de suplentes de cada equipa e lateralmente à Mesa Oficial do Jogo.



6. Nas competições internacionais das seleções nacionais dos países membros do WORLD SKATE é obrigatória a utilização de pistas do jogo com uma dimensão "padrão", ou seja, com um comprimento de 40 metros e uma largura de 20 metros, com canos semicirculares com um raio de 3 metros.
- 6.1 Nas competições de clubes - *tanto a nível nacional como a nível internacional* - podem ser utilizadas pistas com dimensões diferentes, respeitando os princípios estabelecidos no ponto 3 deste Artigo.
- 6.2 As Federações nacionais podem aprovar pistas cujas dimensões não cumpram os limites definidos no ponto 3 deste Artigo, com uma tolerância de mais/menos de 10% (*dez por cento*).

ARTIGO 2 - MARCAÇÕES DA PISTA DO JOGO

1. A pista do jogo suporta as marcações específicas, em conformidade com localização, medidas e dimensões estabelecidas nos diferentes pontos deste Artigo, conforme indicado no seguinte diagrama:



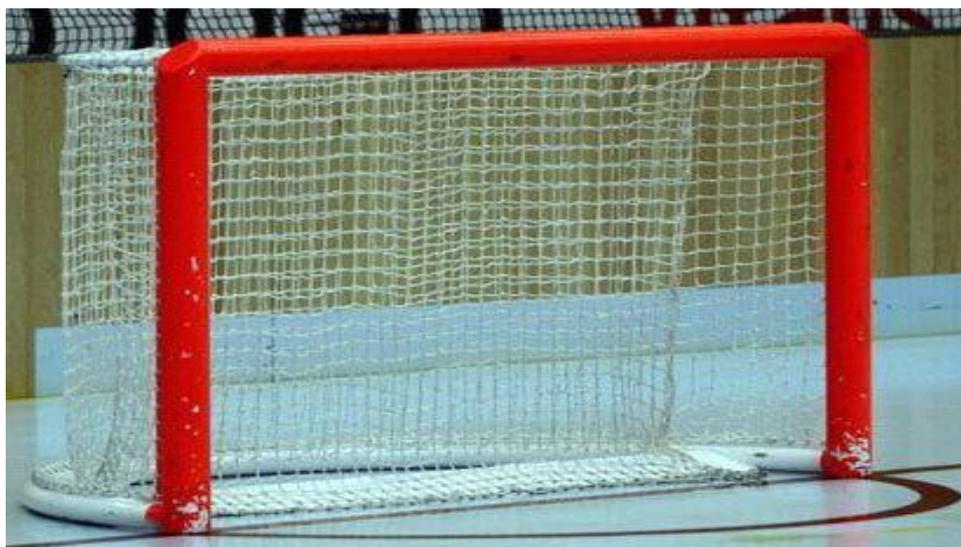
2. As marcações da pista terão de ser efetuadas tal como está estabelecido no ANEXO 1 deste Regulamento.
- 2.1 As linhas das marcações da pista são sempre parte integrante da área ou zona da pista por elas delimitada e têm de ter uma largura de 8 centímetros, com uma cor diferente e que contraste com as cores da bola e da própria pista, para garantir a boa visibilidade das marcações.
- 2.2 Nas competições internacionais em que participem as seleções nacionais dos países membros de WORLD SKATE, a pista do jogo só pode conter as marcações que são específicas do Hóquei em Patins.



- 2.3 Nas demais competições, a pista do jogo pode conter outras marcações, sempre que as mesmas não prejudiquem a boa visibilidade das marcações que são específicas do Hóquei em Patins.
3. **ÁREA DE PENALTI:** De forma retangular e marcada em cada meia pista, a área de penalti está delimitada por quatro linhas *-que são parte integrante da área-* e que estão dispostas da seguinte forma:
- 3.1 Duas linhas paralelas às tabelas de fundo, com um comprimento de 9,00 metros
- 3.2 Duas linhas paralelas às tabelas laterais, com um comprimento de 5,40 metros.
4. **LINHA DE GOLO OU DE BALIZA:** Situada entre os dois postes de cada baliza, tem 1,70 metros de comprimento, a uma distância da tabela (*vedaço*) de fundo de entre um mínimo de 2,70 metros e um máximo de 3,30 metros.
5. **ZONA DE PROTEÇÃO DOS GUARDA-REDES:** Tem a forma de um semicírculo *- o qual está marcado a partir do seu centro, que está situado no meio da linha de golo da respetiva baliza -* e que se desenvolve de poste a poste.
6. **PONTO DE PENALTI:** Tem forma circular *- com um diâmetro de dez (10) centímetros -* marcado *- no seu alinhamento perpendicular -* à distância de 5,40 (*cinco virgula quarenta*) metros do centro da linha de golo.
7. **PONTO DO LIVRE DIRETO:** Tem forma circular *- com um diâmetro de 10 (dez) centímetros -* marcado *- no seu alinhamento perpendicular -* à distância de 7,40 (*sete virgula quarenta*) metros do centro da linha de golo.
8. **LINHA DIVISÓRIA DE CADA MEIA-PISTA:** Está marcada em toda a largura da pista, paralelamente às tabelas (*vedaços*) de fundo, dividindo a pista em duas partes iguais, no sentido longitudinal, permitindo assim a delimitação, para cada equipa, das duas "zonas de jogo" seguintes:
- 8.1 A "zona defensiva", ocupada pelos jogadores da equipa respetiva quando sejam executados os golpes de saída, no início ou reinício do jogo (*depois do intervalo*), ou depois da obtenção de um golo de qualquer equipa.
- 8.2 A "zona atacante", que corresponde à "zona defensiva" da equipa adversária.
9. **CIRCULO CENTRAL DA PISTA:** Marcado no centro da pista, tem 3 (*três*) metros de raio e delimita a posição dos jogadores da equipa adversária, quando forem executados os golpes de saída por parte da outra equipa.
10. **MARCAÇÃO PARA O INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO:** Tem uma forma circular *- com um diâmetro de dez (10) centímetros -* e está localizada no centro do círculo central da pista, marcado sobre a linha divisória de cada meia pista".

ARTIGO 3 - BALIZAS DE HÓQUEI EM PATINS

1. As medidas relevantes para o fabrico das balizas estão estabelecidas no ANEXO 2 deste Regulamento.



2. Cada uma das balizas de hóquei em patins é composta por uma armação oca de tubos de ferro galvanizado, integrando três elementos distintos, interligados por soldadura, em particular:
- 2.1 A estrutura frontal é pintada em cor laranja fluorescente forte, integrando três segmentos distintos, cujas normas de construção são as seguintes:



- 2.1.1 Dois tubos circulares são colocados na vertical - *os postes da baliza* - e um tubo circular é colocado na horizontal superior - *a barra da baliza* - permitindo a união de todo o conjunto.
- 2.1.2 Os tubos circulares que compõem os postes e a barra de cada baliza têm na sua medida exterior, um diâmetro de 7,5 (*sete virgula cinco*) centímetros.
- 2.1.3 Os cantos superiores da baliza, na sua perspetiva exterior, têm de ser cortados a 45 (*quarenta e cinco*) graus, relativamente ao nível vertical e horizontal dos mesmos.
- 2.2 A estrutura traseira inferior é pintada na cor branca, integrando um arco semicircular e no interior deste, uma barra horizontal, cujas normas de construção são as seguintes:
 - 2.2.1 O tubo circular que forma o arco semicircular - *que está soldado exteriormente à estrutura frontal* - tem um diâmetro exterior de cinco (5) centímetros, sendo construído com um raio de sessenta e quatro (64) centímetros, com base no centro das linhas de golo.
 - 2.2.2 A barra horizontal é soldada ao arco semicircular, com uma largura de doze (12) centímetros, colocada em paralelo à linha de golo, desviada desta vinte e cinco (25) centímetros e com uma inclinação de vinte (20) graus relativamente ao solo.
- 2.3 A estrutura traseira superior é pintada em cor branca, integrando uma composição de um retângulo e um semi-arco, cujas normas de construção são as seguintes:
 - 2.3.1 O retângulo e o semi-arco são construídos em ferro maciço com 1,50 (um virgula cinquenta) centímetros de diâmetro, ligados por soldadura à estrutura frontal da baliza.
 - 2.3.2 Os quatro lados do retângulo são definidos por:
 - a) Duas barras verticais, cada uma com a dimensão de quarenta (40) centímetros, soldadas na parte superior de cada um dos postes da baliza;
 - b) A barra da estrutura frontal da baliza e uma barra longitudinal com a dimensão de cento e setenta (170) centímetros, soldada às barras verticais do retângulo.
 - 2.3.3 O semi-arco une, através de soldadura, os dois vértices superiores do retângulo, soldado também a uma outra barra, com uma dimensão de sessenta e cinco (65) centímetros, que é fixada perpendicularmente à parte central da barra da estrutura frontal.
3. Toda a estrutura traseira da baliza - *tomando como referência a estrutura frontal* - é coberta por uma rede de cor branca, cuja malha tem uma dimensão de dois virgula cinquenta por dois virgula cinquenta (2,50 x 2,50) centímetros.
 - 3.1 A rede utilizada pode ser de corda, de algodão ou de nylon, não sendo permitida a utilização de redes metálicas.
 - 3.2 Esta rede tem de envolver as partes laterais, traseira e superior da estrutura frontal da baliza, assim como todo o perímetro do arco da estrutura inferior, para impedir a entrada da bola de fora para dentro da baliza e vice-versa.
4. Outra rede de cor branca - *cuja malha tem também a dimensão de 2,50 x 2,50 centímetros* - fica suspensa no interior de cada uma das balizas, para que, quando for marcado um golo, seja reduzida a possibilidade da bola poder sair para fora da baliza.
 - 4.1 Esta rede de algodão ou nylon - *mais fina que a rede exterior* - é fixada somente na parte superior da baliza, para que penda livremente até ao solo, sendo colocada em paralelo à linha de golo, a uma distância de quarenta (40) centímetros desta.
 - 4.2 Esta rede deve ter uma altura de cento e dez (110) centímetros e uma largura de cento e oitenta (180) centímetros.
5. As balizas são colocadas, uma em frente da outra, sobre a linha de golo de cada área respetiva, coincidindo o centro da largura da baliza, com o centro da largura da linha de golo.





PORTERÍA - VISTAS HORIZONTAIS (ver Anexo 2.B)



ARTIGO 4 - BOLA DE JOGO

1. Em todos os jogos das competições oficiais de Hóquei em Patins só se podem utilizar as bolas oficialmente aprovadas pela WORLD SKATE RINK HOCKEY COMMISSION (*WS-RHTC*), em conformidade com as seguintes características:
 - 1.1 A bola oficial do jogo é fabricada em borracha/plástico prensada, com um peso de cento e cinquenta e cinco (155) gramas, devendo ser perfeitamente esférica, com um perímetro de vinte e três (23) centímetros.

A BOLA DO JOGO



- 1.2 A bola oficial do jogo tem uma só cor, *- de preferência de cor preta ou laranja, podendo variar -* mas que contaste com a cor da pista, das suas marcações e tabelas.
- 1.3 Quando um jogo for transmitido pela televisão, a entidade organizadora do evento pode impor a cor da bola a utilizar especificamente no jogo em questão.
2. No caso de não haver acordo entre os capitães de cada equipa relativamente à escolha da bola que será utilizada *- se for o caso de nenhuma bola oficial ter sido fornecida -* os Árbitros Principais são os responsáveis por decidir qual das bolas apresentadas vai ser a utilizada no jogo, cuja decisão é irrevogável.



ARTIGO 5 - PUBLICIDADE NA PISTA DO JOGO E NA PARTE INTERIOR DAS VEDAÇÕES

1. Nas competições internacionais em que participem as seleções nacionais dos países membros do WORLD SKATE, é permitida a colocação de publicidade no piso da pista do jogo, em conformidade com o estabelecido nos pontos seguintes.
 - 1.1 Nas competições internacionais de clubes, a entidade organizadora pode autorizar que um dos seus patrocinadores insira publicidade na parte interior do círculo central da pista, sempre que o material utilizado para esse efeito não afete as condições de aderência e deslizamento dos patins dos jogadores.
 - 1.2 Além do disposto no ponto anterior, as Federações nacionais podem aprovar a colocação de publicidade noutras zonas da pista do jogo - *excetuando as zonas interiores das áreas de penalti* - desde que não prejudique a boa visibilidade das marcações específicas do jogo.
2. É permitida a colocação de cartazes publicitários no lado interior das vedações da pista de jogo, sempre que seja respeitada uma distância mínima de trinta (30) centímetros em relação ao solo.
3. As pinturas, bandeiras ou cartazes publicitários que sejam fixados no lado interior das vedações não podem, em nenhum caso, constituir perigo nem tão pouco dificultar a ação dos jogadores em pista.

CAPÍTULO II - ÁRBITROS - EQUIPAMENTO, SINALÉTICAS E RELATÓRIOS

ARTIGO 6 - EQUIPAMENTOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS PELOS ÁRBITROS

1. O equipamento a utilizar, pelos Árbitros Principais do jogo, pelo Árbitro Auxiliar ou pelo Árbitro Assistente, inclui:
 - 1.1 Camisa ou camisola, na qual tem de estar colocada - *no peito, sobre o lado esquerdo* - a Insígnia oficial, tendo em conta que:
 - a) Nas competições mundiais (*de clubes ou de nações*) os Árbitros internacionais devem utilizar a insígnia oficial do WORLD SKATE-RHTC;
 - b) Nas competições continentais (*de clubes ou de nações*) os Árbitros internacionais devem utilizar a insígnia oficial da sua Confederação;
 - c) Nas competições nacionais (*de clubes ou de nações*) os Árbitros oficiais de cada Federação Nacional devem utilizar a insígnia respetiva.
 - 1.2 Calças, meias e "sapatilhas" com sola de borracha.



2. Os Árbitros Principais dos jogos são obrigados a ser portadores dos seguintes instrumentos:
 - 2.1 Um apito do modelo oficial aprovado pelo WORLD SKATE-RHTC
 - 2.2 Dois cartões com as dimensões de doze por nove (12 x 9) centímetros, sendo um de cor azul e outro de cor vermelho.
 - 2.3 Uma esferográfica e uma folha específica para o registo da ação disciplinar exercida durante o jogo.
 - 2.4 Um relógio ou cronómetro e um lenço.
3. As cores utilizadas no equipamento dos Árbitros do jogo não se podem confundir com as cores do equipamento utilizado por qualquer das equipas.



- 3.1 Nos jogos dirigidos por dois Árbitros Principais, estes terão de utilizar o equipamento da mesma cor.
- 3.2 O Árbitro Auxiliar e/ou o Árbitro Assistente poderão utilizar uma camisa ou camisola de uma cor igual ou de uma cor diferente da que é utilizada pelos Árbitros Principais.



4. São permitidas inserções publicitárias - *de diferentes empresas ou marcas* - no equipamento utilizado pelos Árbitros de Hóquei em Patins, cumprindo as seguintes limitações:
 - 4.1 Duas faixas publicitárias inseridas na camisa, uma na parte frontal e outra nas costas.
 - 4.2 Uma referência publicitária inserida em cada uma das mangas da camisa.
5. Nas competições mundiais, a utilização de publicidade nos equipamentos dos Árbitros é da exclusiva responsabilidade do WORLD SKATE.

ARTIGO 7 - SINALÉTICAS UTILIZADAS PELOS ÁRBITROS

Os Árbitros Principais utilizarão as sinaléticas determinadas nas Regras e Regulamentos do jogo para comandar os jogadores na pista, através de gestos bem definidos, conforme as diversas fotos figurativas que são a seguir apresentadas.

1. TEMPO DE POSSE DA BOLA DE UMA EQUIPA NA SUA ZONA DEFENSIVA

Quando uma equipa tiver a posse da bola na sua "zona defensiva", os Árbitros têm de contar o tempo correspondente, realizando - *com um dos braços colocados à altura da sua cintura* - um movimento intermitente que indica a passagem de cada segundo.



2. DESCONTO DE TEMPO ("time out")

Para assinalar a concessão de um "desconto de tempo", o Árbitro terá de colocar uma das mãos na posição vertical, com a palma aberta, ao mesmo tempo que - *sobre esta* - colocará a outra mão na posição horizontal com a palma aberta.



3. GOLPE DUPLO

Para assinalar um golpe duplo o Árbitro deve levantar um dos braços, com a palma da mão virada para a frente, com dois dedos bem abertos (*em sinal de V*) e com o outro braço assinalará o lugar onde será efetuado o golpe duplo.





4. LEI DA VANTAGEM

Para assinalar a sua decisão em deixar prosseguir o jogo (*concedendo a lei da vantagem*) o Árbitro deve colocar os dois braços em posição paralela e fletidos, de forma que façam um ângulo aproximado de 60 graus com o corpo, mantendo as palmas das mãos abertas e viradas para cima.



5. AVISO SOBRE A PRÁTICA DO JOGO PASSIVO

5.1 AVISO DO JOGO PASSIVO

Para advertir uma equipa que está prestes a incorrer na prática de jogo passivo, os Árbitros devem levantar os dois braços, mantendo-os erguidos até que seja efetuado o remate, ou que seja esgotado o tempo concedido para o fazer.



5.2 A CONTAGEM DO TEMPO

Nos jogos dirigidos por dois Árbitros, o outro Árbitro deve - logo após o "aviso de jogo passivo" efetuado pelo seu colega - controlar o tempo de cinco (5) segundos concedidos para que a equipa possa rematar à baliza contrária, apitando para interromper o jogo no final do tempo concedido quando não é efetuado o remate à baliza.



6. INFRAÇÃO NUM DOS CANTOS

Para sinalizar que a bola deve ser posta em jogo num dos cantos da área de baliza, o Árbitro colocará os braços erguidos sobre a cabeça, com as mãos unidas pelas pontas dos dedos, de modo a que formem um losango.





7. INDICAÇÃO DE LIVRE INDIRETO

Para sinalizar um "livre indireto", o Árbitro deverá manter os dois braços em posição horizontal, formando entre si um ângulo de 90 graus, sendo que:

- a) Um dos braços deve apontar para o local onde a falta deve ser executada;
- b) O outro braço fica esticado, sinalizando o lado da equipa do infrator.



8. FALTAS DE EQUIPA

O Árbitro que sinaliza a falta, deve levantar (*bem alto*) um dos braços com a palma da mão aberta e virada para a frente, enquanto com o outro indica, com na mesma forma, na direção da zona defensiva da equipa do infrator, para que uma falta de equipa seja anotada pela Mesa Oficial do Jogo.



9. EXERCÍCIO DA AÇÃO DISCIPLINAR (*exibição de cartões*)

9.1 AÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 1

O Árbitro terá de colocar o infrator a uma distância de cerca de dois (2) metros, exibindo-lhe depois o cartão correspondente com o braço da mão que segura o cartão bem levantado em posição vertical.



9.2 AÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 2



Depois da exibição do cartão, o Árbitro deverá indicar à Mesa Oficial do Jogo o número do dorsal da camisola do jogador infrator (*se não for um jogador, deve informar qual a função que desempenha na equipa*).



9.3 AÇÃO DISCIPLINAR - MOMENTO 3

Finalmente, o Árbitro indicará à Mesa Oficial do Jogo a que equipa pertence o infrator, assinalando o lado da pista (*zona defensiva*) onde joga essa equipa, mantendo levantado um dos braços na posição horizontal.



10. INDICAÇÃO À MESA OFICIAL DO JOGO DO JOGADOR QUE MARCOU UM GOLO

Para sinalizar um golo, o Árbitro terá de apitar e - *depois de assinalar para o centro da pista* - indicar à Mesa Oficial do Jogo, com clareza, o número do dorsal da camisola do jogador que marcou o golo.



11. PENALTIS E LIVRES DIRETOS

11.1 PENALTI E LIVRE DIRETO - MOMENTO 1

Para sinalizar um penalti ou um livre direto, o Árbitro deve dirigir-se à marca onde está marcado o ponto de penalti ou do livre direto indicando o lugar onde deve ser colocada a bola.



11.2 PENALTI E LIVRE DIRETO - MOMENTO 2

Com exceção do jogador que executará o penalti ou o livre direto e do guarda-redes da equipa infratora, todos os demais jogadores terão de se colocar no interior da área de baliza da equipa que beneficia da falta, ficando sob o controle de um dos Árbitros, o qual fará um sinal ao outro Árbitro para o informar que pode dar início à execução do penalti ou do livre direto.





11.3 PENALTI E LIVRE DIRETO - MOMENTO 3

O Árbitro que controla a execução do penalti ou do livre direto, levanta um dos braços para indicar ao jogador que vai executar a falta, que pode dar início à marcação da mesma, fazendo - *com o outro braço* - a contagem dos cinco (5) segundos concedidos para a execução.



ARTIGO 8 - BOLETIM OUTROS RELATÓRIOS DO JOGO - PROCEDIMENTOS NECESSÁRIOS

1 FORMULÁRIOS OFICIAIS DOS JOGOS E INFORMAÇÕES A REPORTAR

Os Árbitros Principais devem fazer o registo e informação de todas as incidências importantes em qualquer jogo, utilizando os seguintes formulários oficiais:

- BOLETIM OFICIAL DO JOGO
- FOLHA DE CONTROLE DO JOGO
- CONTROLE DAS LICENÇAS DAS EQUIPAS
- RELATÓRIO CONFIDENCIAL DE ARBITRAGEM

2. PRINCIPAIS INFORMAÇÕES A REPORTAR PELOS ÁRBITROS PRINCIPAIS

Em cada jogo oficialmente reconhecido pelo WS-RHTC, os Árbitros devem registar nos formulários oficiais dos jogos as seguintes informações:

- 1.1 Lugar, data e horas do início e do final do jogo.
- 1.2 Resultado final, assim como os golos marcados por cada equipa em cada uma das partes do jogo.
- 1.3 A relação dos jogadores das duas equipas, com o número das suas licenças ou outro documento que foi utilizado para confirmar a sua identificação, assim como:
 - 1.3.1 O número da camisola de cada jogador;
 - 1.3.2 A função dos jogadores, indicando especificamente:
 - a) Os guarda-redes.
 - b) O capitão e o sub capitão de cada equipa.
 - 1.3.3 Os jogadores que marcaram os golos.
- 1.4 A relação dos outros representantes da equipa registados no jogo, como número da sua licença ou outro documento de identidade que foi utilizado para confirmar a sua identificação, assim como as suas funções, de acordo com os limites estabelecidos no ponto 2.2. do Artigo 8 das Regras do Jogo.
- 1.5 Ação disciplinar efetuada pelos Árbitros Principais durante o jogo, sobre jogadores e outros representantes da equipa, especificando os cartões exibidos (*azul e/ou vermelho*).



- 1.6 O número de faltas de equipa registadas a cada uma das equipas.
 - 1.7 Descontos de tempo (*time-out*) que foram solicitados por cada equipa em cada uma das partes do jogo.
 - 1.8 Informação sobre qualquer declaração de protesto que tenha sido apresentado aos Árbitros Principais por qualquer das equipas, assinado pelo seu capitão de equipa.
2. Também tem de ser identificados:
- 2.1 A equipa de Arbitragem nomeada para o jogo (*Árbitros Principais, Árbitro Auxiliar, Árbitro Assistente e Cronometrista*).
 - 2.2 As outras pessoas presentes na Mesa Oficial do Jogo, com a especificação das suas funções.
 - 2.3 O Delegado Técnico que tenha sido oficialmente nomeado para a avaliação do desempenho dos Árbitros.
3. Imediatamente depois do final do jogo, o Boletim Oficial do Jogo tem de ser assinado pelos capitães das duas equipas.
- 3.1 Se o capitão da equipa e/ou o sub capitão se negarem a assinar o «boletim Oficial do Jogo, os Árbitros Principais devem elaborar um Relatório Confidencial dos fatos ocorridos.
 - 3.2 Se o capitão da equipa e o sub capitão tiverem sido expulsos, o Boletim Oficial do Jogo terá de ser assinado pelo jogador que foi depois designado para atuar como capitão da equipa.
4. Todos os membros da equipa de Arbitragem nomeados para o jogo devem assinar o Boletim Oficial do Jogo, depois de verificar cuidadosamente o que está registado, depois de indicarem se algum fato relevante adicional será remetido por eles mais tarde - *num documento específico e complementar, o "Relatório Confidencial de Arbitragem"* - em conformidade com o que está estabelecido em continuação, no ponto 5 deste Artigo.
5. **RELATÓRIO CONFIDENCIAL DE ARBITRAGEM**
- 5.1 Este documento somente será elaborado quando houverem situações graves ou específicas a reportar, ou quando houver necessidade de informação complementar para garantir uma descrição exata, objetiva e precisa dos fatos relevantes ocorridos no jogo.
- 5.2 Em particular, as seguintes situações que devem ser sempre reportadas pelos Árbitros Principais:
- 5.2.1 A exibição dos cartões vermelhos, com a descrição detalhada das infrações, das circunstâncias e dos motivos, detalhando especificamente:
 - a) As infrações e/ou as injúrias pronunciadas;
 - b) Os casos de comportamentos grosseiros ou violentos - *como agressões e/ou respostas às agressões* - com os detalhes das condutas e dos golpes efetuados pelos infratores - *socos, pontapés, golpes com o stick, etc.* - e qual a parte do corpo que foi golpeado.
 - 5.2.2 Quando não se realizou um jogo, ou as situações relacionadas com a não conclusão ou a sua conclusão antecipada, indicando sempre com clareza quais os motivos e as circunstâncias que determinaram a decisão dos Árbitros.
 - 5.2.3 Motivos e/ou anomalias relacionadas com qualquer atraso que se tenha verificado no início ou no decorrer do jogo, incluindo qualquer anomalia ou atrasos ocorridos com os Árbitros.
 - 5.2.4 Eventuais deficiências ou irregularidades detetadas pelos Árbitros nos equipamentos e/ou proteções utilizadas por qualquer jogador e/ou guarda-redes, informando quais as diligências efetuadas para retificar a situação e o resultado das mesmas, ou seja:
 - Se a situação foi regularizada e o jogador ou guarda-redes foi autorizado a participar no jogo; ou
 - Se a situação não foi regularizada e o jogador ou guarda-redes não foi autorizado a participar no jogo.
 - 5.2.5 Qualquer outro assunto relevante, como por exemplo:
 - a) Atrasos ocorridos no começo ou durante o jogo e seus motivos, incluindo quando os mesmos sejam imputáveis aos Árbitros Principais.
 - b) Condições deficientes da pista e/ou do recinto do jogo, problemas com o número de policias presentes ou eventuais problemas relacionados com a presença indevida de pessoas perto dos vestiários dos Árbitros, da Mesa Oficial do Jogo ou dos bancos de suplentes de qualquer das equipas.



ARTIGO 9 - EQUIPAMENTO BÁSICO DOS JOGADORES

1. No jogo de Hóquei em Patins, cada jogador tem de utilizar o seguinte equipamento base:
 - 1.1 Camisa ou camisola, calções e meias, respeitando as normas definidas no ponto 4 deste Artigo.
 - 1.2 Duas (2) botas com patins, respeitando as normas definidas no ponto 5 deste Artigo.
 - 1.3 Um stick, respeitando as normas definidas no ponto 6 deste Artigo.
2. No caso particular dos guarda-redes é também obrigatória a utilização de equipamento específico de proteção, em conformidade com o que se encontra estabelecido no Artigo 10 deste Regulamento.
3. Opcionalmente, os jogadores, guarda-redes incluídos, podem utilizar diversas proteções, segundo o estabelecido no Artigo 11 deste Regulamento.
4. As camisolas, calções e meias utilizadas pelos jogadores de cada equipa têm de ser confeccionados nas cores da nação ou do clube que representam, excetuando o caso específico dos guarda-redes, que têm de usar uma camisola de cor diferente e que não se pode confundir com a cor do equipamento utilizado pelos jogadores (*guarda-redes incluídos*) da equipa contrária.
 - 4.1 Todas as camisolas dos jogadores, incluindo as dos guarda-redes, têm que estar identificadas por números distintos - *do 1 (um) ao 99 (noventa e nove), inclusive* - sem a utilização do número zero.
 - 4.1.1 Os números são inscritos na parte das costas das camisolas, a uma altura nunca inferior a 30 (*trinta*) centímetros, numa única cor e fazendo bom contraste com a cor das camisolas.
 - 4.1.2 Opcionalmente e em prejuízo do disposto no número anterior, os números dos jogadores podem ser também colocados na parte dianteira das camisolas e nos calções.
 - 4.2 Independentemente do número utilizado por cada guarda-redes, estes têm que ser especificamente identificados como tal, na sua inscrição no Boletim do Jogo.
 - 4.3 Quando as duas equipas - *ou, se for o caso, os guarda-redes* - se apresentem em pista com cores iguais ou que se prestem a confusão, os Árbitros devem efetuar os seguintes procedimentos:
 - 4.3.1 Tentar obter um acordo entre as equipas para solucionar o problema.
 - 4.3.2 Não havendo acordo entre as equipas, a equipa visitada - *ou como tal considerada no calendário oficial* - está obrigada a proceder à troca da cor do seu equipamento, incluindo, se for o caso, a troca da cor da camisola dos seus guarda-redes.
 - 4.4 O capitão de cada equipa tem de usar uma identificação em forma de braçadeira, de cor diferente d sua camisola ou camisa.
 - 4.4.1 No caso do capitão da equipa ser substituído, não terá de passar a braçadeira a um colega, mas tem que indicar aos Árbitros quem vai exercer essas funções dentro da pista.
 - 4.4.2 No caso do capitão da equipa ser expulso - *ou se tiver uma lesão que o impeça de continuar em jogo* - a braçadeira terá de ser passada ao sub capitão que está inscrito no Boletim do Jogo.
5. Os jogadores calçam botas com patins de 4 (*quatro*) rodas - *que devem rodar livremente, postas duas a duas, paralelamente, em dois eixos transversais* - não é permitido, em nenhum caso que sejam utilizados patins com as rodas colocadas "em linha".
 - 5.1 É proibida a colocação de qualquer tipo de proteção metálica sobre as botas, mesmo que tal proteção seja coberta por outro tipo de material.
 - 5.2 As rodas dos patins não podem ter um diâmetro inferior a 3 (*três*) centímetros, não sendo permitida qualquer tipo de proteção suplementar entre as rodas dianteiras e as rodas traseiras.
 - 5.3 Sempre que não representem perigo para os demais jogadores, é permitida a utilização de travões colocados na ponta dos patins ou das botas, com um diâmetro nunca superior a 5 (*cinco*) centímetros.

PATINS UTILIZADOS PELOS JOGADORES DE PISTA



- 5.4 Os guarda-redes podem utilizar patins com rodas de menor dimensão, favorecendo assim uma melhor estabilidade da sua posição na defesa da baliza.

PATINS UTILIZADOS PELOS GUARDA-REDES



6. O stick utilizado pelos jogadores de Hóquei em patins - *guarda-redes, incluídos* - têm que obedecer às seguintes condições:
- 6.1 O stick deve ser de madeira, plástico ou outro material que seja previamente aprovado pelo WORLD SKATE -RHTC, não podendo ser fabricado em metal ou possuir qualquer reforço metálico, apesar de ser autorizada a colocação de tiras de pano ou de ligaduras adesivas.
 - 6.2 A parte inferior do stick tem que ser plana e o seu comprimento, medido pelo lado exterior da sua curvatura, terá de obedecer aos seguintes limites:
 - 6.2.1 Comprimento máximo do stick 115 (*cento e quinze*) centímetros
 - 6.2.2 comprimento mínimo do stick 90 (*noventa*) centímetros
 - 6.3 Todos os sticks devem poder passar por um anel ou aro de 5 (*cinco*) centímetros de diâmetro e o seu peso não pode exceder os 500 (*quinhentas*) gramas.

O STICK



- 6.4 Aos guarda-redes é permitido jogar com um modelo de stick alternativo, como está representado na imagem seguinte.

O STICK ALTERNATIVO DO GUARDA-REDES



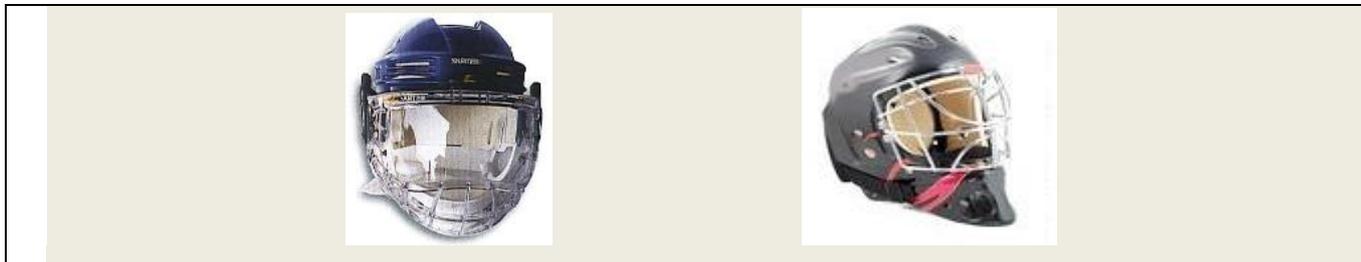
ARTIGO 10 - EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO DE PROTEÇÃO DO GUARDA-REDES

1. No caso particular dos guarda-redes - *para além do estabelecido no Artigo anterior* - é obrigatória a utilização do seguinte equipamento de proteção:
 - 1.1 Uma máscara de proteção integral da cabeça ou um capacete e viseira, respeitando as normas definidas no ponto 2 deste Artigo.
 - 1.2 Um peitilho, respeitando as normas definidas no ponto 3 deste Artigo.
 - 1.3 Duas luvas de guarda-redes, respeitando as normas definidas no ponto 4 deste Artigo.
 - 1.4 Duas caneleiras de guarda-redes, respeitando as normas definidas no ponto 5 deste Artigo.



2. A máscara de proteção integral da cabeça e o capacete e viseira, utilizados pelos guarda-redes são constituídos por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes, fabricadas em plástico rígido ou outros materiais, os que, se tiverem peças fabricadas em metal, devem ser devidamente revestidas (*em plástico, couro ou borracha*), de modo a que não ponha em perigo a integridade física dos restantes jogadores.

MÁSCARA DE PROTEÇÃO DO GUARDA-REDES



3. Para a proteção dos guarda-redes, é igualmente obrigatória a utilização de um peitilho, posto por debaixo da camisola de jogo e que tem de ser constituído por uma única peça - *incluindo ombreiras e proteção para os braços* - que é fabricada em material plastificado e suficientemente flexível, de forma a que se ajuste ao corpo do utilizador, devendo a espessura das peças nunca ser superior a 1,5 (*um virgula cinco*) centímetros.

PEITILHO DE PROTEÇÃO DO GUARDA-REDES



Opcionalmente podem ser utilizadas as seguintes peças de proteção pelos guarda-redes:

- 3.1.1 Proteção para o pescoço, deve ser a este ajustado, com uma altura máxima de 5 (cinco) centímetros e que terá de ser colocado debaixo do peitilho.
- 3.1.2 Proteção elástica ou semirrígida para as coxas, fabricada em material plastificado e em forma de manga, ajustada à coxa, a espessura desta proteção não pode ultrapassar os 0,5 (*zero virgula cinco*) centímetros.
- 3.2 Não é permitida, em caso algum, a colocação de qualquer outro material, que permita ao utilizador aumentar as dimensões naturais das proteções anteriormente mencionadas.
4. As luvas do guarda-redes devem ser fabricadas em couro, pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos, sempre que os materiais utilizados sejam maleáveis e flexíveis, sendo proibida a utilização - *no seu exterior ou no interior* - de produtos de metal ou com revestimentos metalizados, assim como qualquer produto que possa causar dano à integridade física dos seus utilizadores e/ou dos outros jogadores.
- 4.1 As luvas do guarda-redes destinam-se à proteção das mãos e de parte dos antebraços, não sendo necessariamente uniformes na sua configuração, fabricação e utilização, desde que sejam respeitadas as seguintes dimensões:
- | | | |
|-------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 4.1.1 | Altura máxima da luva | 40 (<i>quarenta</i>) centímetros |
| 4.1.2 | Largura máxima da luva com o polegar aberto | 25 (<i>vinte e cinco</i>) centímetros |
| 4.1.3 | Largura máxima da luva com os 4 dedos abertos | 20 (<i>vinte</i>) centímetros |
| 4.1.4 | Espessura máxima da luva | 5 (<i>cinco</i>) centímetros |



- 4.2 Uma das luvas tem que ser flexível e articulada, para permitir ao guarda-redes agarrar e manipular o seu stick.



- 4.3 A outra luva pode ser confeccionada de forma menos flexível, mas deve permitir que, no seu interior, a mão possa ficar aberta e com os dedos separados.



5. As caneleiras do guarda-redes devem ser de couro - ou outro material similar devidamente aprovado pelo WORLD SKATE-RHTC - e são constituídas por uma ou duas peças interligadas, fixadas por correias envolventes à volta das pernas, de forma que garantam a proteção parcial das pernas e pés dos utilizadores.

- 5.1 As caneleiras do guarda-redes têm as seguintes medidas máximas:

5.1.1	Largura da parte superior.....	30 (trinta) centímetros
5.1.2	Largura da parte central.....	27,5 (vinte e sete virgula cinco) centímetros
5.1.3	Largura da parte inferior.....	25 (vinte e cinco) centímetros
5.1.4	Altura total	65 (sessenta e cinco) centímetros
5.1.5	Espessura máxima em toda a sua altura	5 (cinco) centímetros



CANELEIRAS DO GUARDA-REDES



- 5.2 A proteção para os pés pode ser, ou não, uma peça individual e separada da caneleira, mas terá sempre que respeitar a medida máxima da sua altura de 65 (*sessenta e cinco*) centímetros, não podendo, no seu conjunto, aumentar de extremo a extremo, a dimensão referida.
- 5.2.1 Esta proteção terá uma largura máxima de 25 (*vinte e cinco*) centímetros, e deve ser ajustada à parte inferior da caneleira, com um reforço lateral com a medida máxima de 11 (*onze*) centímetros na sua altura e 20 (*vinte*) centímetros entre os extremos, no sentido da largura do calçado.
- 5.2.2 A espessura máxima permitida para estas peças é de 5 (*cinco*) centímetros.
- 5.2.3 A fixação aos respetivos membros - *perna e pé* - de cada elemento de proteção deverá ser efetuada de forma independente e envolvente, através de 2 (*duas*) ou 3 (*três*) correias, que podem ser fixadas cruzando as partes frontais da cada uma das peças ou a partir dos extremos laterais das mesmas, mas no sentido envolvente das pernas do utilizador.
- 5.3 Os materiais utilizados na fabricação das caneleiras do guarda-redes podem ser: pano, lona, produtos sintéticos ou plásticos, sempre que sejam maleáveis e flexíveis, mas nunca podem apresentar - *seja no exterior ou no interior* - produtos de metal (ou com revestimentos metalizados) ou qualquer produto que possa causar dano à integridade física dos seus utilizadores e/ou dos outros jogadores.
6. O equipamento de proteção dos guarda-redes deve ser certificado pela entidade que é a responsável da organização das competições, tanto a nível internacional - *seja WORLD SKATE-RHTC ou a Confederação continental* - como a nível nacional por parte das respetivas Federações.

ARTIGO 11 - EQUIPAMENTO OPCIONAL DE PROTEÇÃO DOS JOGADORES

1. Todos os jogadores, incluindo os guarda-redes, podem usar equipamentos de proteção não metálicos, colocados diretamente sobre o corpo e totalmente ajustado a este, exclusivamente para preservar a sua integridade física e sempre que a sua utilização não implique qualquer tipo de vantagem aos seus utilizadores.
2. Fica expressamente autorizada a utilização do seguinte equipamento de proteção física dos jogadores:
- 2.1 Luvas acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,5 (*dois vírgula cinco*) centímetros, com os dedos totalmente separados e cuja largura não pode ultrapassar os 10 (*dez*) centímetros, da linha do pulso.



LUVAS DOS JOGADORES DE PISTA



- 2.2 Joelheiras acolchoadas, com uma espessura máxima de 2,5 (*dois virgula cinco*) centímetros, para proteção exclusiva dos joelhos.

JOALHEIRAS DOS JOGADORES



- 2.3 Caneleiras de proteção, com uma espessura máxima de 5 (*cinco*) centímetros, e que têm de ser colocadas debaixo das meias, ajustadas em volta das pernas.

ESPINILLERAS DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES



- 2.4 Coquilha em pano e coquilha em material plástico resistente, para proteção dos órgãos genitais.

COQUILHAS E COQUILHA DE PROTEÇÃO



- 2.5 Cotoveleiras acolchoadas, de material não rígido ou que possa provocar perigo para os demais jogadores.

3. PROTEÇÕES DA CABEÇA OU DA CARA DO JOGADOR



- 3.1 Quando - *por razões de uma lesão na cabeça ou na cara* - um jogador necessitar de utilizar uma proteção especial, a entidade que tem a jurisdição do evento - *WORLD SKATE-RHTC ou Confederação Continental ou Federação Nacional* - poderá conceder a correspondente autorização excepcional, depois de cumpridos os seguintes procedimentos:
- 3.1.1 Apresentação de um pedido formal do jogador para a utilização de uma proteção especial, no qual tem de constar:
- Uma declaração assinada por um médico, com indicação das razões que aconselham a utilização de uma proteção e o período de tempo em que a mesma é necessária;
 - A apresentação de uma foto com a proteção a utilizar pelo jogador em questão.
- 3.1.2 Perante tal pedido, a entidade que tem a jurisdição da competição formalizará se aprova (*ou não*) a utilização da proteção proposta, por meio de um certificado escrito remetido ao jogador em questão - *carta registada ou email* - de que será dado conhecimento à sua equipa e também aos responsáveis da arbitragem que dirigem a competição.
- 3.2 Tendo em atenção qualquer pedido futuro, importa esclarecer os dois modelos de proteção cuja utilização poderá ser consentida, uma vez cumpridos os procedimentos estabelecidos no ponto anterior:

PROTEÇÕES DA CABEÇA PERMITIDAS, DEPOIS DE AUTORIZADAS



- 3.3 No entanto, é importante que fique claramente estabelecido que em qualquer das competições de Hóquei em Patins não é permitida a utilização de capacetes na cabeça, os quais - *sendo produzidos com material rígido ou semirrígido* - constituem um perigo indiscutível para a integridade física dos demais jogadores em pista.

ARTIGO 12 - PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- É permitida a publicidade nos equipamentos de jogo, sempre que não prejudique a correta identificação da sua cor base.
- As inserções publicitárias efetuadas no equipamento dos jogadores podem ser efetuadas por Empresas ou por marcas diferentes. No entanto, é totalmente proibida qualquer tipo de propaganda política ou religiosa.

PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES



CAPÍTULO IV - ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS INTERNACIONAIS

ARTIGO 13 - ENTIDADES ORGANIZADORAS DOS EVENTOS INTERNACIONAIS

1. Qualquer evento internacional de Hóquei em Patins - *seja de nações ou de clubes* - só pode ser organizado por uma Federação Nacional filiada no WORLD SKATE, tendo por base uma proposta formal que - *em função dos casos* - seja prévia e devidamente aprovada por:
 - 1.1 WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION, no caso de competições mundiais, oficiais ou não em que tenha a participação de equipas (*de nações ou de clubes*) de Federações Nacionais filiadas em diferentes Confederações Continentais.
 - 1.2 COMISSÃO TÉCNICA DE HÓQUEI EM PATINS DE CADA CONFEDERAÇÃO CONTINENTAL, no caso de competições continentais oficiais ou não e em que tenha a participação de equipas (*de nações ou de clubes*) das Federações Nacionais filiadas na mesma Confederação Continental.
2. No entanto, a Federação Nacional organizadora poderá propor a realização do evento em questão em conjunto com um ou mais clubes e/ou com uma ou mais instituições públicas ou privadas, opções que terão de ser formalizadas junto da entidade que seja a responsável pela sua aprovação.

ARTIGO 14 - PRECAUÇÕES OBRIGATÓRIAS NA ORGANIZAÇÃO DE QUALQUER EVENTO

A Federação Nacional e/ou outra entidade a quem seja atribuída a organização de um campeonato, torneio ou qualquer outro evento de Hóquei em Patins é obrigada a assegurar as seguintes precauções:

1. PRECAUÇÕES DE SEGURANÇA

- 1.1 A entidade organizadora de qualquer competição de Hóquei em Patins - *Federação Nacional e/ou outra* - é responsável por assegurar o bom desenvolvimento, de todos os jogos, o que obriga a que sejam reprimidos imediatamente todos os incidentes provocados pelo público e/ou por outras causas.
- 1.2 Consequentemente, a entidade organizadora tem de assegurar sempre as seguintes precauções:
 - 1.2.1 É obrigatória a presença permanente no recinto do jogo de uma força de segurança, seja pública ou privada, durante o decorrer de todo o evento.
 - 1.2.2 É necessário assegurar a proteção da zona dos bancos de suplentes das equipas e da Mesa Oficial do Jogo - *cujo acesso deve de estar delimitado pela colocação de barreiras ou separadores estáticos* - para evitar o lançamento de objetos e/ou outros problemas com o público.

2. PRECAUÇÕES MÉDICAS

- 2.1 Em qualquer evento de Hóquei em Patins, é obrigatório dispor no recinto do jogo, durante todos os dias da competição, dos seguintes equipamentos e condições:
 - 1.2.3 Um desfibrilador, como mínimo;
 - 1.2.4 Um gabinete médico, devidamente preparado para a realização dos controlos de dopagem;
 - 1.2.5 Uma ambulância com serviços médicos, no exterior das instalações e num lugar de acesso fácil;
 - 1.2.6 Um Médico em serviço permanente, no interior do recinto do evento.
- 2.2 Além de tudo isso, devem estar disponíveis, em lugar bem visível, as informações (*direções e contatos*) sobre o Hospital que está mais perto das instalações desportivas do evento.

3. CONTRATAÇÃO OBRIGATÓRIA DE SEGUROS

Para fazer frente a eventuais acidentes que possam ocorrer nos diferentes jogos de qualquer evento de Hóquei em Patins, que possam causar danos ou prejuízos, nas instalações e/ou nos equipamentos em utilização no recinto desportivo, ou nas pessoas presentes (*Árbitros, jogadores e outros representantes das equipas, membros institucionais, espetadores, funcionários e voluntários em serviço*), é obrigatória a contratação dos seguintes seguros:

- 1.1 Seguros de acidentes de trabalho, para os funcionários e/ou voluntários em serviço no evento;
- 1.2 Seguros de responsabilidade civil, para cobrir eventuais danos e prejuízos que possam afetar:
 - a) Os representantes dos clubes, Árbitros, dirigentes e/ou o público presente;
 - b) As instalações e/ou os equipamentos utilizados no evento.



- 1.3 Seguros de acidentes pessoais que possam ocorrer e provocar lesões, aos Árbitros, jogadores e/ou outros representantes das equipas, ou aos membros das instituições representadas no evento, aos espetadores e/ou aos funcionários ou voluntários que estão em serviço no evento.

ANEXOS



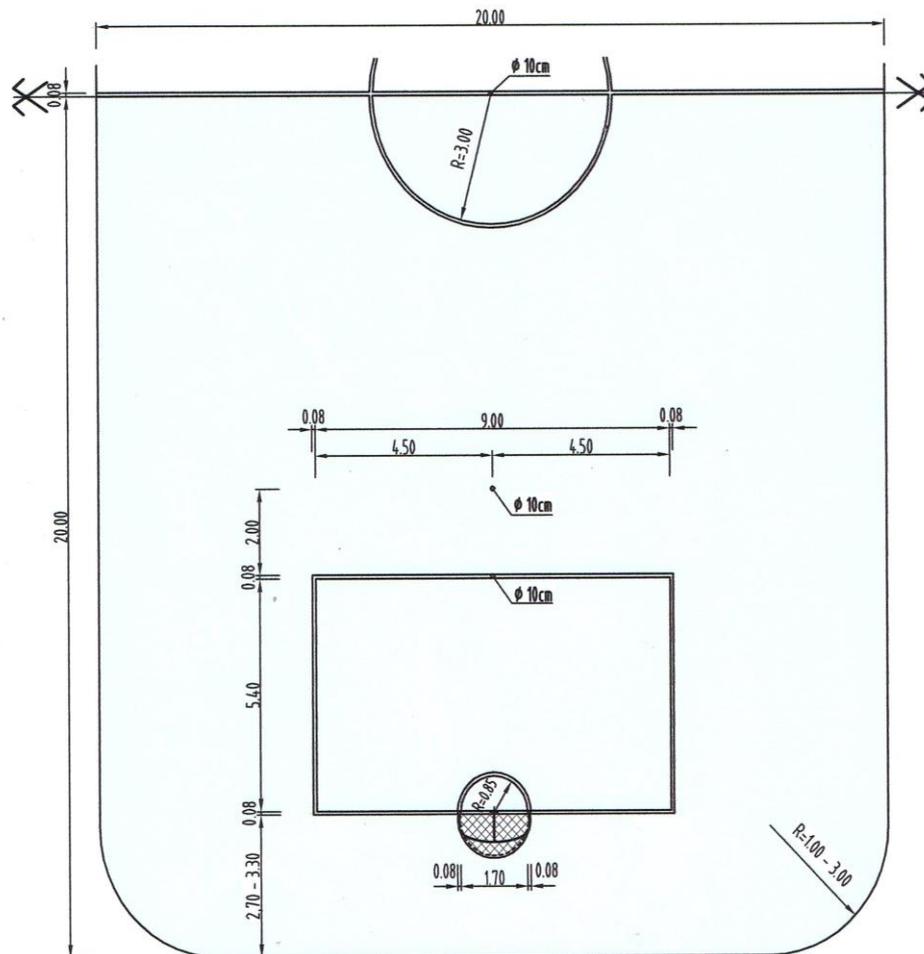
- 1. MARCAÇÕES NA PISTA
- 2.A DESENHO DA BALIZA (LATERAL + FRONTAL)
- 2.B DESENHO DA BALIZA (HORIZONTAL)

ANEXO 1 - MARCAÇÕES NA PISTA

Article 3 Technical Rules

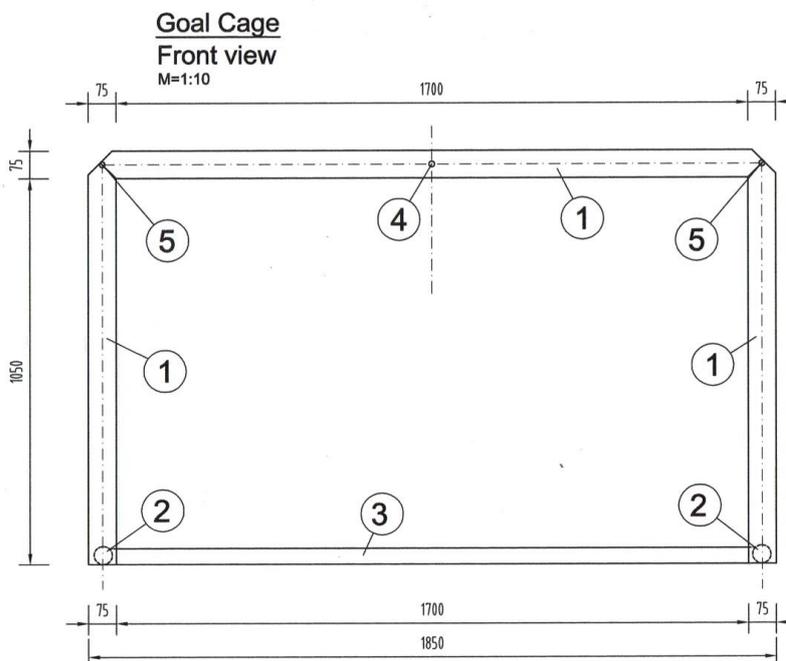
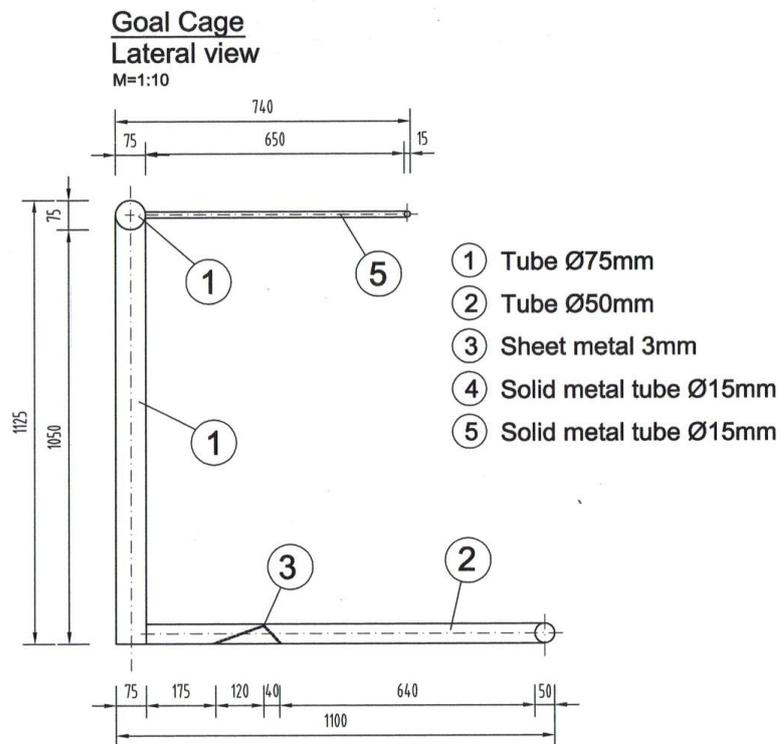
Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



ANEXO 2.A - DESENHO DA BALIZA

VISTA LATERAL E VISTA FRONTAL

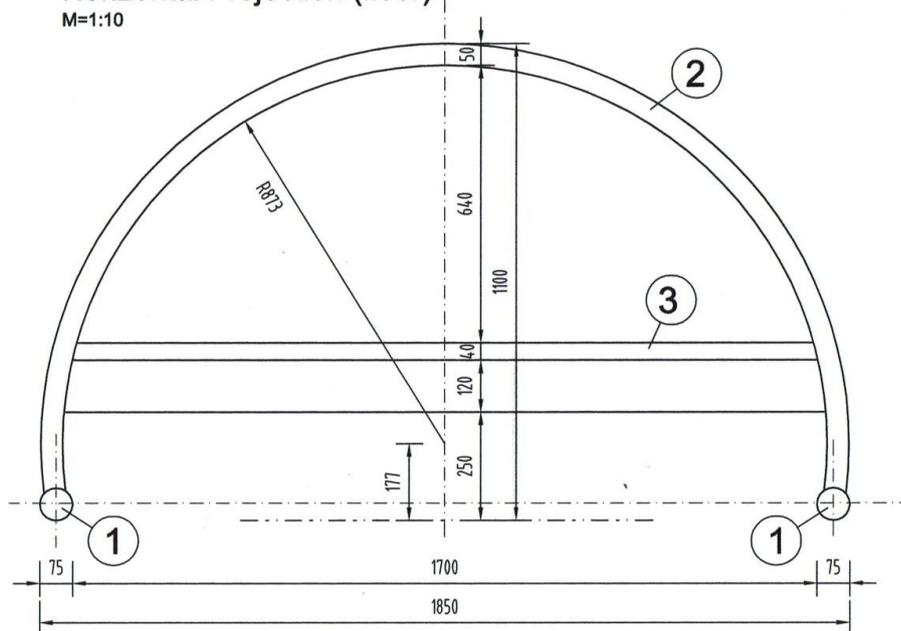


ANEXO 2.B - DESENHO DA BALIZA

VISTAS HORIZONTAIS

Goal Cage
Horizontal Projection (floor)

M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection

M=1:10

